TIPSY - SOLUCJE - TIPSY - SOLUCJE - TIPSY - SOLUCJE - TIPSY - SOLUCJE

CD-ACTION
Nr 10/98 (10)
Listopad 1998
ISSN: 1429-964X
INDEX: 343102

www.silvershark.com.pl

Action PLUS

PC PSX SATURN NINTENDO 64

Cena 2.99 zł





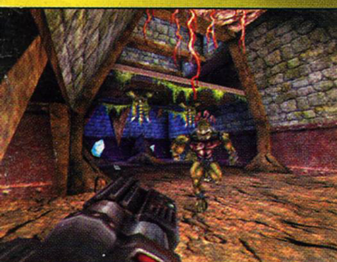
Commandos
- solucji część pierwsza

Pilgrim
- solucji część pierwsza i jedyna

Unreal
- solucji część pierwsza i nie jedyna

Wing Commander: SecretOps
- vademecum broniowo-statkowe
- poradnik taktyczny część pierwsza

I oczywiście tipsy!!!







Silver Shark

Action PLUS

Numer 10
Listopad '98

Redakcja

Jerzy Kucharz
redaktor naczelny

Aleksander Olszewski
z-ca redaktora naczelnego

Zespół Redakcyjny

Andrzej Sawicki,
Patryk Sawicki,
Agnieszka Siejka,
Andrzej Sitek,
Jacek Smoliński,
Mariusz Turowski

Redaktor Techniczny

Jacek Sawicki

Projekt graficzny
Skład komputerowy

Jacek Sawicki
Grzegorz Jaszczyszyn

Wydawca

Silver Shark sp. z o.o.

53-602 Wrocław, ul. Tęczowa 25
tel. (0 71) 3437071 w. 338
tel. (0 71) 3437071 w. 337
tel. /fax (0 71) 3412083
e-mail: plus@frodosilvershark.com.pl

Zbigniew Bański
Dyrektor Wydawnictwa

Biuro obsługi klienta

tel. (0 71) 3412082
tel. (0 71) 3412083

Krzysztof Herla
Kierownik Biura

Daniel Śniegoń
Prenumerata

Reklama

Jacek Bzdun
tel. 0601 799592
Tadeusz Gramiak
tel. 0601 857583

Materiały zawarte w czasopiśmie nie mogą być w całości lub częściowo kopiowane, fotokopiowane, reprodukowane, tłumaczone, ani zredukowane do formy elektronicznej, czy też odczytywalnej przez maszyny bez pisemnej zgody wydawcy.

Redakcja nie ponosi odpowiedzialności za treść ogłoszeń. Redakcja nie zwraca materiałów nie zamówionych oraz zastrzega sobie prawo redagowania i skracania tekstów.

Wszelkie znaki firmowe i towarowe są zastrzeżone przez ich właścicieli i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych.

SPIS TREŚCI

	Tytuł	Platforma
1–2	3... 2... 1... Start!	
3	Pilgrim	PC
4	Pilgrim	PC
5	Pilgrim	PC
6	Commandos	PC
7	Commandos	PC
8	Commandos	PC
9	Commandos	PC
10	Commandos	PC
11	Commandos	PC
12	Commandos	PC
13	Commandos	PC
14	Commandos	PC
15	Commandos	PC
16	Commandos	PC
17	Commandos	PC
18	Commandos	PC
19	Wing Commander: Secret Ops	PC
20	Wing Commander: Secret Ops	PC
21	Wing Commander: Secret Ops	PC
22	Wing Commander: Secret Ops	PC
23	Wing Commander: Secret Ops	PC
24	Unreal	PC
25	Unreal	PC
26	Unreal	PC
27	Unreal	PC
28	Unreal	PC
29	Unreal	PC
30	Tipsy	PC PSX N64 SEGA
31	Tipsy	PC PSX N64 SEGA
32		

Zatwierdził Redaktor Naczelny

Pilgrim

PC

Infogrames

Ze względu na dość nietypowy sterownik gry, na początku przedstawimy jego skrótowe objaśnienie.

TRZY GRUPY IKON POLECEŃ

Menu BAG przedstawia zawartość worka gracza, Menu ITEM - wszystkie przedmioty, o których się dowiedział, może o nie wypytywać lub zwracać na nie uwagę innym, Menu PEOPLE - ludzi, o których usłyszał lub chce porozmawiać. Te elementy są kluczami do popychania akcji naprzód lub wykonywania działań. Ich kombinacje stwarzają najróżniejsze możliwości prowadzenia dialogu. Operowanie zawartością Inventory polega na wskazaniu przedmiotu (podświetla się wtedy na żółto) i miejsca na ekranie (zmienia się kształt kursowa), w którym chcemy go użyć. KURSOR - przybiera kształt wymyślnego grotu strzały - gdy wskazuje kierunek, lub małego celowniczka - gdy trafimy w aktywny rejon ekranu. Dobrze jest zawsze sprawdzić, w którą stronę możemy opuścić ekran.

TŁO HISTORYCZNE

W roku pańskim 1208 AD pewien dzielny rycerz, niejaki Marc, renegat z Zakonu Templariuszy, przywozi z krucjaty stary manuskrypt, który ma być zaginionym (i ostatnim istniejącym) egzemplarzem Ewangelii według świętego Jana. Marc (jako renegat) niekoniecznie musi być świnią - co zresztą okaże się później. Czasy są niespokojne, pełne zwierza bory, zbójców też pełno na drodze i na terytorium Langwedocji rycerz wpada w zasadzkę. Zdołał jednak jakoś przekazać manuskrypt Adalardowi De Lancrois, przywódcy tajnego zakonu o zagadkowej nazwie TRADYCJA. Wkrótce potem Adalard podupada na zdrowiu i niemocą złożon prosi swego syna, Simona, by ten zawiózł dokument przyjacielowi Petrusowi, który mieszka w Tuluzie. Wieści o ponownym pojawieniu się na świecie cennego - i niebezpiecznego ze względu na dość niewygodne dla władz Kościoła zawarte w nim twierdzenia - pisma dotarły i do papieża Innocentego III, który wysyła srogiego inkwizytora, Diega d'Osmę, z zadaniem odzyskanie skarbu z łap heretyków.

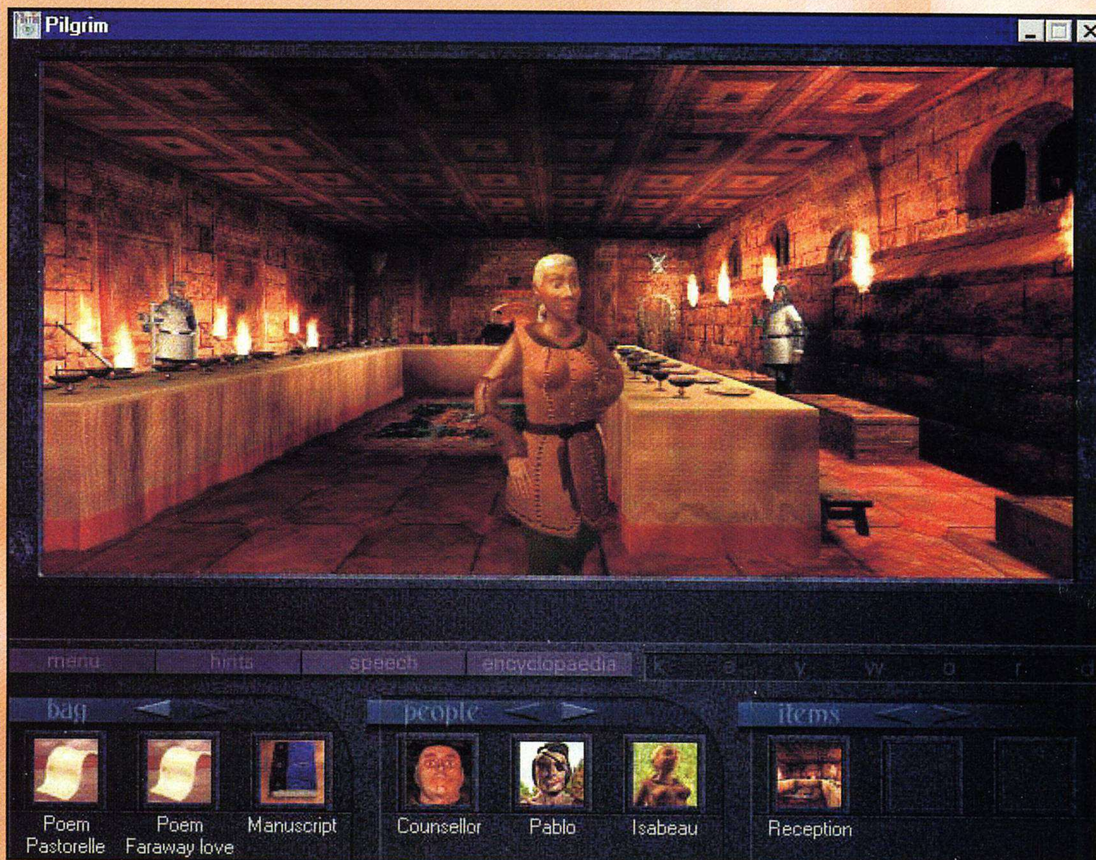
SOLUCJA

BIBLIOTEKA.

Simon siedzi w bibliotece i wie, że gdzieś tu jest ukryte wejście do sekretnej komnaty. Nie może opuścić domu bez manuskryptu i listu polecającego. Otwórz skrzynię i weź notatnik. W Menu jest tabliczka wskazówek (hints) i jeśli na nim klikniesz, otrzymasz dość niejasną podpowiedź. (W tej grze podpowiedzi mają mniej więcej taką użyteczność, jak lekarstwa przeciwko starości.) Wróć do biblioteki i z przegródki dla pergaminów weź pierwszy po lewej w środkowym rzędzie, zatytułowany „Salomi". Wetknij go w prostokątną dziurę w zewnętrzną przegródkę z prawej. Uzyskujesz przy okazji dostęp do Encyklopedii. W przejściu zapal świecę, podejdź do stołu, przeczytaj list i weź manuskrypt. Ruszaj w drogę, bo czas nie pyta - nie stoi.

MOST.

Nie da się go przejść bez uporządkowania kilku rzeczy. Wszyscy stoją niczym wyjarzmione byki i czekają, aż weźmiesz sprawę w swoje ręce (jak byłem mały, to bili mnie za to po łapach). Pogadaj z Potronusem i o skrzynię i mysz, którą ma na ramieniu. Wróć do Potronusa i spytaj, czy nie dałoby się jakoś „ulotnić" myszy. Spytaj go, czy nie można by wykorzystać do tego jego machiny. Obejrzyj jedwabną sakiewkę leżącą na machinie i spytaj Portonusa, czy mógłbyś ją wziąć. Zejdź do pustelnika i złap mysz do sakwy, potem włóż całość do machiny i nie tracąc czasu, poproś Pabla, by spróbował strącić mysz nożem. Pospiesz się, a po wszystkim zejdź i połóż skrzynię na ziemi, nieopodal łodzi. Wróć do Potronusa i pogadaj z nim, a potem podejdź do wozu i weź ze środka ciężarki i farbę. Wróć do łodzi i połóż ciężarki obok skrzyni, weź skrzynię, włóż ją do łodzi i farbą zaznacz poziom wody na burcie. Wyjmij skrzynię z łodzi, połóż ją na ziemi, weź ciężarki i włóż je do łodzi. Wiesz już ile waży skrzynia. Wróć do Potronusa i po obejrzeniu mostu spytaj go, dlaczego się nie przeprawiają. Obejrzyj drągi z boku wozu i spytaj Potronusa, czy nie mogłyby się przydać do przeprawy. Potem powiedz mu, że można by przeciągnąć wóz, zaprzęgając woły, trzeba tylko, by ktoś zręczny (Isabeau) przeniósł linę na drugą stronę i zaczepił ją o drzewo. Pogadaj z Isabeau, powiedz jej o moście, drzewie i linie (drzewo musisz „zobaczyć" po drugiej stronie rzeki). Gotowe.



wypytaj go o wszystko, o co się da. Generalną zasadą w grze jest wypytywanie, dopóki rozmówca nie zacznie powtarzać odpowiedzi - co oznacza wyczerpanie tematu. Niekiedy Simonowi w ogóle nie odpowiadają, i nie wiadomo dlaczego - widać nie lubią strzępić pysków po próżnicy. Obejrzyj machinę i spytaj o nią Potronusa. Przejdź do sterczącego na moście kupca i też wypytaj go o wszystko, co się da. Obejrzyj jego wóz i weź wiadro. Zejdź z mostu, skręć w prawo, podejdź do przodu i odwróć się w prawo. Załaduj do wiadra jaśniejszy kamień. Wróć do kupca i przywiąż obciążone kamulcem wiadro do liny. Potem podejdź do wołów i obejrzyj jarzmo czarnego. Wróć do wozu i obejrzyj koła, a potem spytaj o nie kupca. Spytaj też Potronusa o skrzynię. Zejdź w dół i z lewej strony mostu do pustelnika. Dziwaczny to jegomość i jeszcze się z nim spotkasz. Obejrzyj łódź i spytaj o nią pustelnika, potem spytaj go

TULUZA.

Strażnik nie chce wpuścić Simona do środka, trzeba go jakoś zagadać (zrobi to stojąca obok straganu z wonnościami dama). Pod koniec dyskusji podejdź i przyjrzyj się klientce perfumiarza. Pogadaj z babą, potem daj jej jedwabną sakiewkę i wspomnij o strażniku przy bramie. Dama - nie najcięższych, widać, obyczajów - pogada ze strażnikiem, a ty podejdź doń i świśnij mu miecz. Life is brutal & full of zasadzkas! Daj miecz rycerzowi, dostaniesz monety, z których jedną (miedziaka) podrzuć strażnikowi. Wchodzisz do miasta.

RYNEK.

Na razie niewiele tu wskórasz, przejdź do straganów kupieckich. Generalna zasada jest taka, że jeśli ty pomożesz innym, to i oni tobie pomogą... Ręka rękę myje... Jak Kuba Bogu, tak Jakub do Michała i tak dalej... Początkowo nikt nie wie, gdzie szukać mistrza Paula, któremu polecił cię kupiec. Może zresztą coś wiedzą, ale znajdziesz w nich tyleż skłonności do udzielania obcym informacji, ile miłosierdzia w sercu poborcy podatków. Pogadaj z wszystkimi, o czym się da i każdego wypytaj o sąsiadów. Potem weź się za robotę. Złotą monetę wymień u cinkciarza. Potem obejrzyj dowolny z woreczków na jego straganie. W jednym są monety lżejsze niż w innych, ty masz znaleźć ten z podróbkami. Nie jest to takie trudne, jak się wydaje. Obrazilibyśmy inteligencję gracza, gdybyśmy podali rozwiązanie tak prostej zagadki. Oddaj worek cinkciarzowi i pójdź pogadać z lutnikiem. Ma on córkę o dość niebanalnej urodzie, piękną inaczej, ale bogatą w sposób jak najbardziej tradycyjny. Spytaj lutnika o instrumenty po lewej. Obejrzyj portret córeczki. No tak... trzeba by się zdrowo utrąbić, by się na nią porwać... Ale co tam, nie ty musisz ją... eee... no, nieważne. Wróć do tkacza jedwabiu (silkworker) i wspomnij mu o córeczce lutnika. Wróć do lutnika i spytaj o przyszłość córeczki i podsuń myśl, że jedwabiarz pasowałby do niej jak ulał. Niestety, jest zbiegłym niewolnikiem, o czym dobrze wie szewc, który rozpowszechnia te pogłoski. Szewc zaś szanuje jedwabiarza, zwłaszcza że zdaje sobie sprawę z faktu, iż po osiedleniu się w Tuluzie jedwabiarz stał się wolnym człowiekiem - takie bowiem jest pra-

wo. Powiedz o tym lutnikowi i jedwabiarzowi - wszyscy cię ogromnie polubią. Weź jedwabną wstążkę od jedwabiarza i daj ją szewcowi. Przejdź do krawca i kup ubranko z prawej. Przejdź do dostawcy żywności i daj mu szaty. Ucieszy się jak dziecko i obieca, że wprowadzi cię na książęce przyjęcie.

Wyjdź z zaułka i poszukaj domu z czerwonych cegieł pod latarnią. Zapukaj i spytaj służącą, czy nie mieszka tu niejaki Paul. Mieszka, mieszka... Wejdź i przedstaw się Paulowi, spytaj go o wszystkich, powiedz mu o tym, że lutnik chętnie wymieni gotówkę na list kredytowy, bo wybiera się w podróż, drogi zaś nie są pewne. A kiedy były? Weź list i daj go lutnikowi, a otrzymaną odeń forsę daj kamieniarzowi (cutler). Powiedz mu, że to od Paula. Wróć do domu Paula (po drodze możesz pogadać z tajemniczym żebrakiem, choć rozmowa ta nie ma większego znaczenia dla rozwoju akcji), przeczytaj otrzymany list i poszukaj stojącego w przejściu strażnika. Pokaż mu futro i przemów do ręki...

OPACTWO ŚWIĘTEGO SERNINA.

Simon zostaje przyjęty przez braciszka odźwiernego i poproszony o zostanie na miejscu, dopóki święty mąż nie wróci. Powiedz mu, że masz futro dla opata. Jasne, takim się nie odmawia! Przejdź do końca korytarza i wejdź do celi opata. Daj mu futro, a potem przeczytaj list. Aaa, mnichy coś knują. Spytaj opata o Petrusa. No tak...

LOCHY POD OPACTWEM.

Simon - niczym guano w przerębel - wpadł w pułapkę. Pogadaj z drugim więźniem. Spytaj go o wszystko, a w szczególności o Petrusa. Odwróć się, przejdź do przodu i weź trzy sześciany, które ułóż w następującym porządku - Hades, na nim Bethel, a na górze Yahve. Weź czarę od więźnia (wykorkował właśnie, biedaczek). Otwórz drzwi i przejdź do sąsiedniej komnaty. Nalej wody do pucharu i wlej ją do korytka. Możesz się teraz zważyć kamiennymi kulami... Przejdź dalej i weź trzy kule, włóż je do kosza w korytarzu po lewej, siądź w krześle i rusz dźwignią. Jauuuu!!! Znalazłeś się w okrągłej komnacie. Będziesz musiał ustawić kolejno dwa zestawy płaskorzeźb - pierwszy dotyczy plag egipskich, drugi to Dziesięcioro Przykazań. Pamiętaj, że przykazania w Biblii brzmią trochę inaczej niż te, których cię - jak najsłuszniej oczywiście w świecie! - uczono w szkole. Obie dziesiątki znajdziesz w Encyklopedii „religion/ christian cult". Paskudna to łamigłówka, bo średniowieczni artyści mieli nieco inne wyobrażenie o realizmie niż my dzisiaj - i niełatwo rozpoznać treść niektórych płaskorzeźb. Klikaj w lewo albo prawo, a gdy naprzeciwko znajdzie się właściwa płyta, pociągaj za środkową dźwignię. Zapisuj grę po każdej odpowiedzi, która nie kończy się dla Simona tragicznie. Na ostatniej platformie kliknij w imię Ojca, Syna i Ducha Świętego. I dobrze.

CEREMONIA.

Gdy Simon trafi na dwór księcia, przygotowania do uczty są już w toku. Główny magik leży złożon niemocą i Simon musi usprawnić machinę. Pogadaj z Isabeau, potem podejdź do kurtyny z prawej i odsuń ją. Złóż machinę: - Najpierw zestaw trzy części cylindra, potem wsuń szufladę do jej otworu, miechy z lewej i z dołu, lejkowaty przewód na lewo od szuflady, cylinder w górze i z lewej. Otwórz skrzynię leżącą na ziemi i na lewo od zasłony. Weź wszystko, szczególnie minerały, wodę (z butli na lewo od strażnika), udzielić Simonowi kilku lekcji i zacząć od ćwiczenia wyobraźni. Odtwórz poprzedni obraz, klikając postaciami i przedmiotami na pustym ekranie (musisz nanieść nań Petrusa, krzyż, skałę i Simona). Potem porusz ramieniem Simona, aż wreszcie powiedz Radcy, że pierwej chcesz ro- i laskę świętego. Wróć do komnaty z grobowcem i wetknij miecz w środkową szczelinę pniaka. Podejdź do drzwi i stań ku nim twarzą, obróć się w prawo i podejdź krok do przodu. Odwróć się w lewo, spójrz w dół i wetknij laskę w lewą dziurę. Nie pomyl się, bo będziesz latał po próżnicy jak błędny bernardyn. Weź odsłoniętą muszlę i wróć do opac-



płonące węgle z paleniska (za pomocą szmatki), wróć do machiny i wrzuć do niej popioły, wlej wodę do paleniska i wrzuć minerały do szuflady, potem zarzuć na machinę smoczy kostium. Nie obawiaj się - nie dasz rady spartolić, tylko rób to żwawo, by nie zniechęcić arystokraty. Następnie naciśnij miechy. Smok zionie ogniem. Wróć do Isabeau, od niej jej serce i linę. Zapytany o recytację, wybierz radcy poemat miłosny (możesz to zrobić trzy razy, ale przedtem zapisz grę). Spytaj dostojnika (Counsellor) o Petrusa. Spytaj go też o Diega i Marca.

URWISKO IBANETA. Odnalazłeś Petrusa, który okazał się katarem (kathar znaczyło czysty) - a ci byli okropnymi, bardzo niebezpiecznymi sekciarzami, wyrzekali się (na przykład) wszelkiej przemocy... co oczywiście w oczach Kościoła postawiło ich w bardzo niekorzystnym świetle. Inna sprawa, że w wojnach, które wybuchną w rok po zakończeniu poszukiwań przez Simona, ci miłośnicy pokoju będą się bronili nad wyraz skutecznie przez dwadzieścia lat... Podobno z ich ostatniej fortecy, Montsegur, uciekła - tuż przed jej zdobyciem przez wkurzonych długoletnim oporem miłośników bliźniego - grupka najbardziej zaufanych, którzy zapoczątkowali istnienie przeróżnych tajnych, wymierzonych przeciwko Kościołowi bractw... takich jak różokrzyżowcy, wolnomularze, zwolennicy Swedenborga i inni... Ale wróćmy do naszej opowieści... Petrus, wykonując rzekomo polecenie ojca młodzieńca, postanawia snąć - GROW, potem się wzmocnić - STRONG, aż wreszcie sobie pomarzyć - DREAM.

RONCEVAUX.

Petrus i Simon w końcu trafiają do Roncevaux.. Większość budowli jest w trakcie intensywnego remontu po wizycie przyjaciół. Przybysze zatrzymują się w opactwie (na wprost). Wejdź do środka, pogadaj z Petrusem. Dowiesz się o tajnym zakonie i o tym, że ojciec Simona był jego głową. Nie do wiary... nie można już ufać nawet własnym rodzicom! Potem, gdy pojawi się Diego Inkwizytor, na pierwsze pytanie odpowiedz twierdząco, potem idź w zaparte i wszystkiemu zaprzeczaj. Gdy wróci Petrus, dowiesz się, że Inkwizytor nie jest właściwie twym największym wrogiem - los każe ci stawić czoła demonowi Hadesowi... a z tym żartów nie ma. Po skończonej rozmowie wyjdź i udaj się na poszukiwanie miecza, legendarnego Durandala (do walki z demonem, oczywiście). Po znalezieniu się w kościele (pierwszego z lewej) wezwij anielskiego posłańca (Messenger) na ołtarz. Zejdź w dół i po dojściu do machiny ustaw ją tak, by na lewym kole był krzyż, a na prawym - róg. Potem weź pochodnię (z prawej ściany) i wstaw ją pod dziurę, a następnie zręcznie podmień drewniany klocek kawałkiem wosku. Na dole idź przed siebie, weź miecz i wróć schodami na górę. Wyjdź i przejdź do drugiej kaplicy, wetknij tam miecz w dłoń posągu św. Jamesa. Potem weź miecz twa - przy wejściu jest ośnieżony krzyż, na którym ktoś wyrył symbol konchy. Przyłóż tam muszlę, stęknij z podziwu i weź Durandala. Był to, jak ci zapewne wiadomo, miecz ulubionego rycerza cesarza Karola Sporego (nie lubię ekstremizmu w żadnej postaci), niejakiego Rolanda, hrabiego zresztą, który jako pierwszy ze zjednoczonych Europejczyków padł ofiarą baskijskich separatystów w wąwozie Roncevaux.

W ogóle godzi się powiedzieć, że w Średniowieczu tendencje separatystyczne były dość silne i żywotne. 15 lipca 1410 roku na polach Grunwaldu w pospiesznie urządzonym referendum, po kilkugodzinnej, niezwykle ożywionej dyskusji, przedstawiciele Polski, Litwy i Rusi (Czerwonej, jakby się kto pytał) zdecydowanie odrzucili złożone przez liczną i dobrze wyposażoną w argumenty delegację Niemców (ci byli najliczniejsi), Francuzów, Anglików i Szwajcarów, propozycje wejścia do Zjednoczonej - pod wodzą Niemiec - Europy. I po co było się opierać? Teraz mamy same kłopoty...

MOST I NAWIEDZONA WIOSKA.

Petrus, William i Simon zjawiają się na moście w Pampelunie, gdzie młodzieniec natychmiast rozpoznaje swój sen. Na środku budowli rozpart się demon, Hades. William rusza do walki i ginie. No i Howgh! Teraz z demonem musi uporać się Simon. Spytaj o radę Petrusa - pora-

dzi ci, byś skorzystał z mocy wody. Uaktywnij kamienną czarę z wodą za Petrusem. Potem idź na demona (nie walcz z nim!), a kiedy każe ci oddać miecz, zwróć się w prawo, podejdź do krawędzi mostu i wrzuć miecz do wody. Potem idź do namiotu, wejdź do środka i uwolnij Isabeau. W wiosce pogadaj z jegomościem w błękicie (opowie ci o nękającym tubylców nieszczęściu) i wejdź do domku. Simon nieopatrznie obiecał mieszkańcom, że uwolni ich od wiedźmy, która od dawna (i jak się później okaże, nie bezpodstawnie) dręczy kmiotków. W domu obejdź stół, obejrzyj go, przyjrzyj się butelce, zalej wodą płonącą figurkę i weź stopiony wosk z lewej. Połóż go na zewnątrz kręgu, powyżej linii z prawej. Pogadaj z Petrusem o duchu. No tak... wszystko odbyło się nieco inaczej niż o tym mówili wieśniacy na początku...

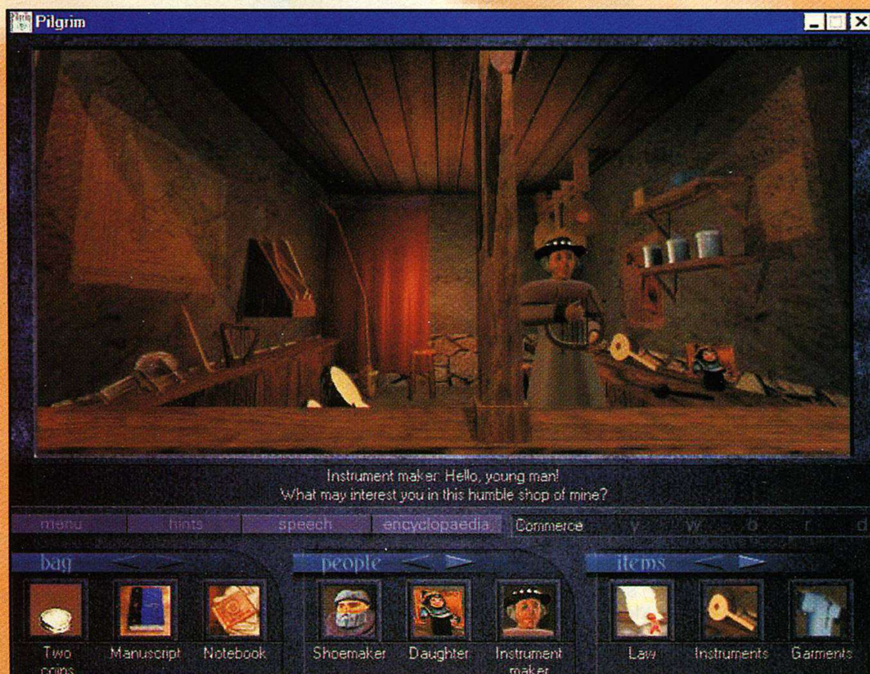


OPUSTOSZAŁY KLASZTOR.

Simon przybywa do opuszczonego klasztoru. Wewnątrz jest tylko nawa i mała cela kapłana. Wejdź do celi i weź malowidło ze ściany. Wróć do nawy i umieść malowidło na ścianie za stołem, a potem dobrze je sobie obejrzyj. Mapę podzielono na cztery części i zobaczysz tam dwie litery - H i T. Otwórz szafkę na lewo od drzwi wejściowych i weź z niej młotek, gwoździe i żyłkę. Przejdź po schodkach na pięterko, przyjrzyj się szklanej rozecie i wetknij laskę św. Jerzego w literę środkową. Potem ją obróć do litery H. Wróć do mapy i wbij gwóźdź tam, gdzie pada strumień światła. Powtórz tę samą operację z literą T. Mając dwa gwoździe, połącz je nicią i przeczytaj punkt, gdzie nić się przecina (APAGE - precz). Wróć do rozety i kolejno naciskaj litery tego słowa. Zejdź na dół, przyjrzyj się linie od dzwonu, a gdy pojawi ci się w Inventory, kliknij na klapie w posadzce, a potem pociągnij za linę. Zejdź na dół, obejrzyj amulet, przeczytaj inskrypcję na płycie i wiej szybko na górę.

FORTECA.

Simon przybywa do fortecy kompletnie opustoszałej (zaraza lub AIDS) i spalonej. Wejdź, skręć w prawo i podnieś z kupy złomu żelazny drąg, potem wróć do bramy, zakręć kołowrotem i podnieś most, który zablokuj łomem. Weź łańcuch i wróć tam, gdzie znalazłeś łom - za drzwiami siedzą twoi znajomi. Marc i Diego. Niestety, obaj są uwięzieni i musisz ich uwolnić. Przymocuj łańcuch do blokującej drzwi belki - w jej górnej części - i po powrocie do kołowrotu zwolnij łom. Wejdź do komnaty, gdzie siedzą więźniowie. Weź z szafki (na lewo od Diega) kuszę i topór. Wyjdź przed zamek - na prawo od bramy (z twojego aktualnego punktu widzenia) wisi dozorca. Stań przed nim, zetnij belkę toporem, tak by upadła w poprzek fosy i trzykrotnie strzel do wisielca z kuszy. Za trzecim razem spadnie. Weź klucze wisielca, wróć do zamku i uwolnij Marca.



DOM BELIBASTE.

Bardzo to dziwny domek. Wszystko trąci tu magią i mocą. Wejdź i przyjrzyj się zielonej butli. Nie tykaj jej jeszcze, tylko obchodząc blok z boków postaraj się nakreślić w miarę dokładny plan labiryntu, z którym zaraz przyjdzie ci mieć do czynienia. No, to za butlę! Nie lubię labiryntów!!! Kiedy dotrzesz do komnaty ze stołem, przeczytaj inskrypcję na ścianie z lewej, potem wejdź i dotknij sera. Odwróć się ku drzwiom, spójrz na swoje odbicie w wodzie i kliknij nieco nad nim (na odbiciu drzwi). Po rozmowie z Belibaste odwróć się i otwórz drzwi. Wejdź w tunel. Coraz tu dziwniej... Znalazłszy się na wyspie, przejdź za biały posąg. Obejrzyj zewnętrzną część kolumny. Wejdź i wespnij się na górę. Zwróć uwagę na oczy. Potem używając strzałek, wybierz jednego z duchów i strzel weń z łuku. Sytuację możesz rozegrać rozmaicie. Załóżmy, że wybrałeś lewego. Wejdź do drzwi - już nie strzeżonych, pogadaj z królem i weź odeń miecz. Wyjdź i podejdź do ducha środkowego. Pogadaj z nim. Wejdź i mieczem rozwal dwie klatki z lewej i prawej i weź oba przedmioty. Weź też laskę Świętego. Wyjdź i przejdź do komnaty z prawej, pogadaj ze strzegącym jej ognistym widmem, wejdź, pogadaj z siedzącym tam Markiem, rozwal toporem klatki i weź przedmioty. Potem wróć do środkowego ducha i daj mu czego pragnie, a pragnie chwały (glory), bo tchórzliwa to bestia. Kiedy zegnie się w pokłonie, przywal mu mieczem. Ognistemu demonowi daj zbawienie (salvation), a potem przyłóż mu laską świętego. No i masz duchy z głowy. Wyjdź.

Podejdź do Czerwonego Rycerza i umieść na trzeciej rurce przedmiot ilustrujący spokój, który właśnie przyniosłeś. Postaw cylinder z pierwszej rurki wyżej o dwa stopnie, podnieś drugi na samą górę, a trzeci o stopień. I naciśnij pedał (z boku). Weź fiolkę z rozciętego potworka, podejdź pod posąg Czarnego Rycerza i spójrz na jego łeb, tak by ukazał się promień. Potem kliknij trójkątem z Inventory na łbie i patrz, jak zmieniła się pozycja czaszki. Połóż fiolkę na czarnym sercu i przejdź do grobowca pod Czarnym Rycerzem. Zejdź na dół. Ponownie spotkasz upierdliwego Hadesa. Obaj tkwicie w nieprzyjemnej sytuacji - ani stąd wyjść, ani tu wykorkować... Pogadaj z wąsatym czartem, dopóki nie zaproponuje rozgrywki w szachy. Dwukrotnie kliknij na książce. Kiedy pojawią się nowe figury, wybierz św. Jamesa, czyli wieżę (rook). Kliknij na niej, a potem przesuń poziomo do końca w lewo. Hades zniknie. Mat w dwóch posunięciach! Podejdź do posągu Świętego i przyjrzyj mu się uważnie. Potem spytaj go o cień zamknięty w buteleczce. Stań przed trzema sędziami (Marc, Petrus i Belibaste) i odpowiadaj jak następuje: Cathars, Innocent III, King Philippe, Pierre de Castelnau, Diego d'Osma, Innocent III, Abbot Arnault, Marc, Manuscript, Consolamentum, Perfects, Paraclete, Roland, Charlemagne, Quest, Simon, Manuscript, Apocalypse, Isabeau - i na koniec zapytany, czy zechcesz być Championem Dobra i walczyć ze złem, gdziekolwiek je spotkasz, możesz odpowiedzieć:

YES lub NO...

KONIEC

El General Magnifico

Commandos: Behind Enemy Lines

PC **MP Entertainment/Eidos**

Komandosi... Taaak. Giera, której popularność - jeśli wierzyć sieciowym plotkom - przerosła najśmielsze oczekiwania samych jej twórców! I która - nie da się ukryć - budzi emocje! Nie zawsze pozytywne... Czemuż to? Ano temuż, że jest po prostu niesamowicie wręcz wymagająca. Wymaga nie tylko nadzwyczajnej sprawności w operowaniu myszą i klawiaturą; nie tylko oczu naokoło głowy (obserwowanie kilku okien naraz często doprowadzało mnie do oczopląsu...); ale i stalowych nerwów, lodowatej krwi i chłodnego, precyzyjnego myślenia! ...I - oczywiście - dobrego planu. Jakościowo co najmniej takiego, jakie znalazły się na najbliższych kilku stronach! Aha - jeszcze jedno: nie wahaj się eksperymentować (największą satysfakcję daje SAMODZIELNE wykonanie "niewykonywalnej" misji, więc najlepiej byłoby, gdybyś traktował tekst poniższy jedynie jako przysłowiową ostatnią deskę ratunku, ale...) - to twoja gra!

Do rzeczy jednak! Oto kilka, wydaje się, istotnych wskazówek, o których warto pamiętać niezależnie od tego, którą z misji się wykonuje:

• Zauważ, że jeśli niezbędne jest usunięcie patrolu atakiem z zaskoczenia (od tyłu), użycie noża niemal zawsze alarmuje strażników idących przed ofiarą. Dlatego też warto używać harpuna - jest znacznie bardziej cichy i zdarza się, że strażnicy niczego nie zauważają.

• Staraj się, by w każdym momencie wiedzieć, jaki aktualnie obszar obserwuje strażnik. Często bowiem to, że widzisz jak rzekomo "pole widzenia" przeciwnika załamuje się na krawędzi zbocza lub ściany, nie oznacza wcale, ze nie jesteś widoczny!

• Z drugiej strony istnieją miejsca na planszy, gdzie - mimo iż "pokrywane" są cyklicznie przez wzrok strażników - pozostajesz niezauważony. Potwierdza się to zazwyczaj wówczas, gdy znajdujesz się za przeszkodą (przykładowo: ciężarówką) lub pod nią, w sytuacji gdy przeciwnicy są na niej (ściana lub dom).

• Nie spodziewaj się pułapek wtedy, gdy "pracujesz" bez wyłączenia alarmu. Zachowania i reakcje strażników zmieniają się z misji na misję, tak więc - zawsze możesz spróbować czegoś odmiennego.

• Nie istnieje limit czasowy w sytuacji gdy twój Szpieg odwraca uwagę wroga - wykorzystuj przewagę jaką daje.

• Nie istnieje również limit używania wabika (decoy). Pamiętaj jednak, że nie sposób zwabić za jego pomocą żołnierzy zamkniętych w czołgach lub bunkrach.

• Wykonując misje w Afryce wypatruj subtelnych zmian w kolorze podłoża - istnieją miejsca w piasku, gdzie twój Zielony Beret, za pomocą swej saperki, może wkopać się i w efekcie... zupełnie zniknąć z pola widzenia ewentualnych przeciwników.

• Pamiętaj, że twój Snajper może "zdjąć" wroga stojącego na murze lub innej wysuniętej płaszczyźnie bez ryzyka wykrycia tak długo, jak długo nie ma świadków momentu upadku celu. W większości przypadków leżące ciało - efekt strzału Snajpera - nie będzie przez nich zauważane.

• Używanie pistoletu lub pistoletu maszynowego nie zawsze jest najgorszym rozwiązaniem. W każdej z misji, na każdej z map istnieje spora ilość miejsc, w których strzelanie jest słyszalne tylko przez głównych zainteresowanych - naszą drużynę (lub pojedynczego komandosa) i ich/jego cel(e). Wykorzystuj zatem przewagę broni palnej (oszczędność czasu i energii) w sytuacjach gdy do zdjęcia pozostaje jeden patrol czy strażnik.

• Pomimo że podręcznik mówi, iż pełzanie w śniegu nie pozostawia śladów niezupełnie jest to prawda - w obydwu wersjach gry. Dlatego też, o ile nie zamierzasz pozwolić patrolom na spostrzeżenie śladów działalności komandosów, wystrzegaj się pełzania (lub śniegu ;)).

• Zawsze możesz za pomocą śladów w śniegu wciągnąć strażnika w pułapkę. Prostą sztuczką jest przebiegnięcie odkrytej przestrzeni w chwili gdy patrolujący strażnicy są odwróceni, a następnie powrót tym samym szlakiem w miejsce, w którym można się ukryć i... zaczekanie na nadgorliwego cerbera. Sposób ten działa najlepiej przy wykorzystaniu Zielonego Bereta, który potrafi wkopać się w podłoże i Marynarza, który może bezszelestnie eliminować zbliżających się żołnierzy za pomocą działka na harpuny.

• Wariantem tej strategii jest również celowe umożliwienie spostrzeżenia któregoś z naszych bohaterów i natychmiastowe odpełznięcie za murek, róg budynku lub w inne bezpieczne miejsce.

• Staraj się pamiętać o tym, że kiedy Snajper strzela, podnosi się do pozycji klęcznej. Warto jest zatem po wykonaniu wyroku śmierci zmuszać go do padu na ziemię.

• Bądź pewien, że dokładnie orientujesz się w używanej nomenklaturze. W tym bowiem tekście Marynarz określany jest mianem Płetwonurka.

• W momencie ukończenia misji, jedną z podstaw do wyliczenia przez program punktacji ogólnej jest stopień poranienia twojej grupy. Pamiętaj jednak, że uwzględnia on jedynie rany istniejące pod sam koniec misji, nie liczy zaś ran, które zostały wyleczone w trakcie wykonywania zadania. Zatem: nawet poważne potrzaskanie komandosa nie odbija się ujemnie na punktacji, o ile przed wypełnieniem wytycznych uda się w pełni przywrócić go do zdrowia.

• I ostatnia z sugestii - jeśli naprawdę utknąłeś, nie krępuj się użyć kodu (choć generalnie i niejako z natury przeciwny jestem cheatowaniu) - zawsze przecież możesz do "oszukanej" misji powrócić...





ZADANIE 1

• Dostępni komandosi:
Zielony Beret, Kierowca, Płetwonurek

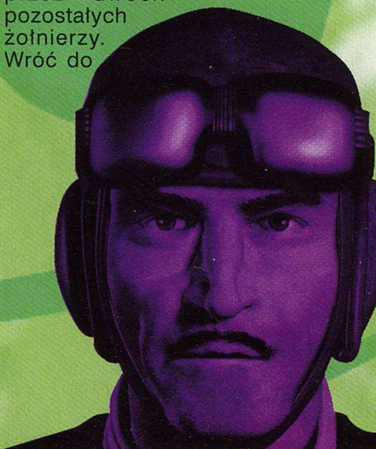
• Wskazówki ogólne
Przejście tej misji to najlepszy sposób, by wejść w tę grę, bowiem wymusza ona przyswojenie sobie kilku użytecznych nawyków, a przy tym stawia na twej drodze jedynie paru strażników.



Wykorzystaj tę misję, by nauczyć się posługiwania się działkiem na harpuny. Jeśli chcesz, możesz używać swych ludzi naprzemiennie; jednak do wypełnienia wytycznych misji, dodajmy: w przyzwoitym czasie, możesz się spokojnie obyć bez tego typu komplikacji.

• Strategia ukończenia misji
Podpełznij Zielonym Beretem za jeden z dwóch murków. Kiedy strażnik odwróci się, by kontynuować patrol w kierunku zapory, poderwij się i podbiegnij do niego (od strony pleców, żeby cię nie zauważył!), aby uciszyć go nożem. Upewnij się, że dwóch patrolujących żołnierzy nie może ujrzeć ciała martwego strażnika. Sam możesz ukrywać się w cieniu muru po drugiej stronie budki wartowniczej, dopóki nie odwrócą się i nie odejdą. Wtedy wespnij się po murze, zeskocz po drugiej stronie i - dopóki patrol idzie w kierunku południowym - również za pomocą noża zabij strażnika. Ukryj ciało za domem.

Kierowca może ukryć się za ciężarówką dopóki nie minie go patrol i wówczas wykończyć ich od tyłu za pomocą swego pistoletu maszynowego. On i Zielony Beret mogą wówczas spokojnie oczekiwać na możliwość przeprawienia się na wysepkę, na której znajduje się cel misji. Wykorzystując Płetwonurka wsuń się do wody i opływając wyspę, na której rozpocząłeś skieruj się w północny kraniec mapy. Podpłyń do brzegu, i kiedy patrolujący okolicę strażnik odwróci się - wyjdź na ląd i zabij go harpunem, w taki sposób, by nie zostać zauważonym przez dwóch pozostałych żołnierzy. Wróć do wyspy z pontonem i strzel z działka na harpuny do odwróconego strażnika w momencie, gdy drugi z żołnierzy zmierza w kierunku południowo-wschodnim. Kiedy patrolujący spostrzeże ciało i podbiegnie do niego, podnieś się, zabij go i weź łódź. Przepłyń wodę, by znaleźć się tam, gdzie dwóch kolejnych strażników. Zabij chodzącego za pomocą noża lub harpuna w punkcie jak najbardziej odległym od tego stacjonarnego. Następnie wykończ również i jego.



Wróć do pomostu, nieopodal którego czeka dwóch pozostałych komandosów i przepraw ich przez rzekę. Zdesantuj ich na brzegu za domkiem na dole po lewej ekranu. Zabij za pomocą noża żołnierza na stanowisku karabinu maszynowego i biegiem wróć za dom. Wybierz wszystkich trzech komandosów i przygotuj broń. Wykończ wybiegających zza rogu strażników pociskami z pistoletów i pistoletu maszynowego Kierowcy. Użyj Zielonego Bereta do przeniesienia kilku beczek w pobliże radiostacji i wysadź ją strzelając do jednej z beczek z dystansu.

ZADANIE 2

• Dostępni komandosi:
Zielony Beret, Kierowca, Płetwonurek, Snajper, Saper

• Wskazówki ogólne
Snajper rozwiązuje również "poruszające się problemy". Kuter patrolowy przepływa najpierw w górę, a niedługo po tym - w dół rzeki. Nie daj się złapać w pontonie, kiedy przepływa i pamiętaj, że porusza się on z różną prędkością w zależności od tego, czy płynie z czy pod prąd. Pamiętaj, że punkty otrzymujesz za czas, jaki zajęło wykonanie zadania, nie za liczbę trupów, jakie po sobie pozostawiłeś. Zatem: poruszaj się szybko i nie zawracaj sobie głowy strażnikami po lewej i na wieżyczkach fortu. Największe zagrożenie w tej misji stanowić może kuter i czteroosobowy patrol.

• Strategia ukończenia misji
Wykorzystaj Zielonego Bereta, by wyeliminować z gry trzech pierwszych nazistów. Kiedy środkowy z nich idzie wzdłuż rzeki, przepełznij za inny budynek i za pomocą łopaty wkop się w podłoże. Kiedy strażnik wróci, obejrzy pozostawione przez ciebie ślady i zatrzyma się tuż nad tobą. Podnieś się i zabij go nożem. Następnie zdejmij żołnierza u dołu. Zaczekaj przyczajony za płotem, dopóki, idąc w dół rzeki, nie przejdzie obok i - upewniwszy się, że drugi jest daleko, podbiegnij i zabij go za pomocą noża. Trzeci z żołnierzy jest łatwą ofiarą - wystarczy zaczekać aż będzie odwrócony i po prostu zabić go. Przesuń swojego Snajpera do górnej krawędzi niewielkiego muru nieopodal brzegu rzeki - jednym strzałem zdejmij strażnika na murze na drugim brzegu rzeki w momencie, gdy będzie on bądź na środkowej, bądź lewej części muru.

Snajper może przysłużyć się również eliminując strażnika patrolującego przeciwny brzeg - tylko wtedy jednak, gdy jesteś pewien, że pozostanie on niezauważalny dla innych. Możesz również przepłynąć rzekę Płetwonurkiem i ukryć w wymarzonym do tego miejscu - w kupie kamieni. Przygotuj swój harpun i zabij żołnierza w momencie, gdy ukaże się zza rogu i będzie zamierzał skierować się w górę rzeki. Wróć komandosem i przepraw (za pomocą pontonu) Snajpera i Sapera.

Kiedy czteroosobowy patrol zacznie oddalać się od ciebie, użyj Sapera do pobiegnięcia i pozostawienia pułapki w ich śladach. Następnie wróć i ponownie - upewniając się, że jesteś niewidoczny - przyczaj się. Możesz zrobić tak czterokrotnie aż wszyscy będą martwi. Możesz również - jeśli sobie tego życzysz - wykorzystać celne oko Snajpera i ściągnąć jednego czy dwóch pozostałych, choć to i tak nie wyłączy alarmu. Kiedy zajmujesz się tą częścią zadania, powinieneś przeprawić przez rzekę (używając pontonu) pozostałą część grupy.

Teraz będziesz zmuszony do przepełznięcia Snajperem wzdłuż brzegu rzeki. Powinieneś bez trudu uzyskać pozycję, dzięki której będziesz mógł oddać celny strzał do strażnika wewnątrz bazy. Zdejmij go i pełznij jeszcze kawałek dalej i zastrzel cerbera naprzeciw budki wartowniczej. Wyczyściłeś drogę dla pozostałych ludzi. Poślij Kierowcę, by zdobył ciężarówkę (może biec, gdyż nie ma już nikogo, kto mógłby to zauważyć) i wyprowadź ją na zewnątrz. Zapakuj w nią wszystkich oprócz Sapera. Wyślij Sapera, by wysadził zbiorniki z paliwem za pomocą ładunku wybuchowego, a następnie biegnij nim do oczekującej ciężarówki. Jedź drogą, by ukończyć misję.

ZADANIE 3

• Dostępni komandosi:
Zielony Beret, Płetwonurek, Saper, Szpieg



• Wskazówki ogólne
Na tej mapie istnieje dobre miejsce, w którym można wypraktykować szpiegowską zdolność odwracania uwagi wrogich żołnierzy. Ignoruj wszystkich strażników znajdujących się w lewym górnym narożniku ekranu. Nastaw się na błyskawiczne poruszanie się i nie zwlekaj, starając się wykończyć wszystkich - liczy się czas. Pamiętaj, że w łodzi, oprócz Płetwonurka mieści się tylko dwóch



komandosów. Tam gdzie jest to możliwe ćwicz równoczesne poruszanie się ludzi - to oszczędza czas.

• Strategia misji



Zabij trzech pierwszych strażników - wykorzystując wszystkich komandosów i broń palną - w momencie gdy są odwróceni plecami. Następnie obejdź kamienie i wystrzel ponownie. Kiedy strażnik nadbiegnie, by zbadać sytuację, zastrzel tak jego, jak i kolejnego zbliżającego się wroga. Użyj noża Zielonego Bereta na strażniku na brzegu rzeki. Wybierz Płetwonurka i skieruj się nim w miejsce, gdzie pojedynczy żołnierz pilnuje pontonu. Zaczekaj aż odejdzie, wypełnij na brzeg, podnieś się, biegnąc dogoń go i zabij za pomocą noża. Podejdź do narożnika muru i zaczekaj przy nim - upewniając się, że patrolujący okolicę strażnik nie jest w stanie cię spostrzec. Zaczekaj dopóki nie odwróci się do ciebie plecami. Wtedy podbiegnij do niego i zabij go. Wróć i weź ponton.

Wskocz w wodę i opłyń ogrodzenie. Wyjdź z niej naprzeciw szpul kabli - tu jesteś ukryty przed wzrokiem spoglądającego na wodę strażnika po twojej lewej. Podpełznij do niego, zabij go nożem lub harpunem i wróć na swoje miejsce. Pełznij wzdłuż ogrodzenia i zabij dwóch żołnierzy przy mundurze. Płyń do miejsca, nieopodal którego zobaczysz dwóch strażników: jednego stojącego plecami do ciebie i drugiego - patrolującego. W momencie gdy ten patrolujący zacznie się oddalać - wyjdź z wody i zabij stojącego za pomocą działka na harpuny. Natychmiast po jego śmierci podbiegnij do patrolującego i zabij go nożem. Wreszcie, podpłyń na samą krawędź i wyeliminuj odwróconego żołnierza.

Wróć Płetwonurkiem do miejsca, w którym będziesz mógł wziąć na pokład Szpiega. Wysadź Szpiega naprzeciw szpuli kabla blisko wody i podpełznij nim wzdłuż ogrodzenia, tak by mógł on użyć trucizny na stojącym obok suszących się ubrań strażniku. Weź mundur oficera i wróć na łódź (lub też - jeśli chcesz - wykończ strzykawką pozostałych żołnierzy). Jeśli zechcesz, możesz przepłynąć Płetwonurkiem rzekę i zabić strażnika chodzącego wzdłuż brzegu, w momencie gdy znajdzie się on w najdalej wysuniętym, prawym dolnym punkcie ekranu. Zrób to samo z drugim żołnierzem. Tym razem uważaj jednak na wzrok strażnika stojącego wewnątrz bazy.

Wróć i pomóż przeprawić się na drugi brzeg Szpiegowi. Wysadź go w miejscu, co do którego masz pewność, że nie zostaniesz zauważony. Pozwól mu - ubranemu w mundur niemieckiego oficera - wejść przez bramę do wnętrza bazy, odnaleźć źródło zasilania elektrycznego ogrodzenia i wyłączyć je. W międzyczasie wróć Płetwonurkiem i weź na pokład Zielonego Bereta i Sapera. Kiedy tylko Szpieg wyłączy prąd, przetnij Saperem (przy wykorzystaniu nożyc do cięcia stali), nieopodal miejsca w którym zabiłeś pierwszego strażnika. Zielonym Beretem, ściślej - jego nożem, zabij strażnika wewnątrz bazy. Może on również wyeliminować z gry strażnika patrolującego krańcowy lewy obszar mapy, nieopodal pierwszego zestawu materiałów wybuchowych, jak i samego wartownika przy nich. Zbierz Saperem pierwszy zestaw materiałów wybuchowych. Aby wziąć drugi, będziesz musiał zabić strażnika Zielonym Beretem w czasie, gdy Szpieg będzie odwracać uwagę strażnika spoglądającego w dół. Zbierz drugi komplet i przetnij ogrodzenie nieopodal.



Przepraw Płetwonurkiem Szpiega i Zielonego Bereta na drugi brzeg - tam, gdzie rozpocząłeś tę misję. Tymczasem Saper powinien podłożyć ładunek pod bunkier obserwujący podstawę i okolice tamy - eksplozja zniszczy go. Weź na pokład pontonu Sapera i wysadź go po przeciwnej stronie, u podstawy tamy, gdzie będzie mógł on podłożyć drugi, ostatni ładunek, który przerwie ją. Kiedy tego dokonasz, nie pozostanie nic innego, jak udać się do ciężarówki, która wywiezie cię z tego miejsca.

ZADANIE 4

• Dostępni komandosi:
Zielony Beret, Snajper, Płetwonurek, Saper, Kierowca

• Wskazówki ogólne
Nie przykładaj zbyt wielkiej wagi do wytycznych podanych w omówieniu misji - używaj nieortodoksyjnych metod. Zwróć uwagę na opuszczony czołg Panzer II i popuść wodzy wyobraźni... Nie zapominaj o tym, że przejście po śniegu może spowodować żywiołową reakcję strażników. Porzuć ciężarówkę - nie potrzebujesz jej.

• Strategia misji
Misja 4. jest wspaniałym przykładem tego, co zwykło określać się "mgłą wojny": twój dowódca, siedząc sobie w cieple sali odpraw, może myśleć, że jego plan jest doskonały, jednak w polu to Ty decydujesz co naprawdę jest właściwe. Przejście misji w sposób sugerowany przez odprawę jest... poprawne - infiltracja i zniszczenie kwatery głównej nazistów jest osiągalne - jednak można również użyć mniej tradycyjnych metod. Skutkiem będzie najwspanialsze doświadczenie, które może cię spotkać podczas gry w Commandos. Zatem: zaufaj moim słowom i pozwól poprowadzić się przez czwarte zadanie szybko, bezpiecznie, a w dodatku w taki sposób, że Niemcy nigdy nie będą w stanie tego zapomnieć!

Początki są trudne: twoi komandosi rozlokowani zostali w południowo-zachodnim narożniku mapy, tuż za niewielką "kępą" drzew. Po twojej prawej zauważyć można trzy fragmenty muru - to właśnie tam zacznie się zabijanie w imię wolności, sprawiedliwości, demokracji... Rozpocznij od przypadnięcia do ziemi wszystkimi komandosami, tak by w czasie wykonywania kolejnych kroków unikać wzroku strażników. Przepełznij Zielonym Beretem za krańcową, wschodnią część muru i ustaw za nią swój wabik, a następnie przesuń się za zachodni fragment ściany. Twoim celem jest zaintrygować dwóch żołnierzy blisko ciebie - po jednym naraz: najpierw stojącego przy końcu torów, następnie zaś drugiego - patrolującego teren po okręgu: od wschodu na zachód. Jak na razie nie musisz przejmować się kolejnym nieprzyjacielem - tym z przodu wypalonego domu; umiejscowienie pozostałości ścian sprawia, że niemożliwe jest spostrzeżenie twoich zachowań (dopóki oczywiście odwaga nie zmieni się w brawurę i nie zaczniesz zachowywać się nieostrożnie!). Kiedy patrolujący strażnik oddali się na możliwie największą odległość - włącz wabik, tak by mógł usłyszeć go strażnik stojący. Pałając potrzebą sprawdzenia źródła hałasu podejdzie do niego, umożliwiając tobie zarazem podpełznięcie do niego i podcięcie mu gardła. Natychmiast po jego zabiciu wyłącz wabik, podnieś ciało i ułóż je za zachodnią, pozostałą częścią ściany, tam gdzie samemu się ukrywasz. Powtórz całą operację, tym razem jednak z drugim strażnikiem w roli pacjenta (usłyszy dźwięki generowane przez wabik, kiedy - patrolując - zbliży się do niego).

Kolejnym posunięciem będzie podpełznięcie Zielonym Beretem ku północy do boku wypalonego budynku, obok strażnika, który jeszcze nie wie, że za moment straci życie. Obserwuj obszar, jaki widzi; kiedy spojrzy w dal (od ciebie) poderwij się, podbiegnij do niego, zakłuj swoim nożem i ukryj ciało za ścianą budynku (nie przejmuj się patrolującym strażnikiem powyżej - nie może on spostrzec stojącego poniżej żołnierza). Zaczekaj przez moment i w chwili gdy najbliższy patrolujący strażnik odwróci się w kierunku zachodnim, wyeliminuj go. Szybko podnieś ciało i porzuć je obok stodoły, obok drugiego. Będziesz zmuszony pośpieszyć się, tak by trzech strażników, tych na zachodzie, przechodzących obok miejsca zbrodni nie spostrzegło cię. Teraz będziesz, niestety, zmuszony do powtórzenia całego procesu na

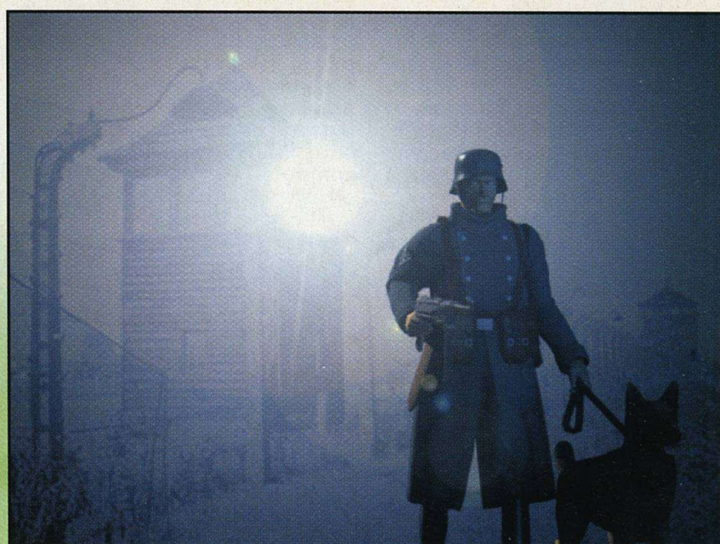


strażniku stojącym bezpośrednio po twojej lewej. Obejdź wypalony dom - najpierw w kierunku północnym, następnie wschodnim; przejście wzdłuż jego zachodniej krawędzi ma bowiem fatalny skutek - niepokojąca aktywność wywołuje niezdrowe (również i dla ciebie) zainteresowanie innego znudzonego staniem w miejscu strażnika. Kiedy już stanie się jedynie częścią nieożywionej materii (choć jeszcze tak niedawno...), która zostanie dobrze ukryta, nie pozostanie nic innego, jak znów powtórzyć operację na kolejnym wartowniku - nieszczęśniku stojącym po twojej lewej (pamiętaj również o tym, by porzucić jego ciało za pobliską hałdą kamieni). I cóż - paradoksalnie: właśnie wywalczyłeś sobie słynną hitlerowską "życiową przestrzeń", słynne Lebensraum...

Twoje kolejne posunięcie jest nieco skomplikowane. Podpełznij Snajperem i Kierowcą za kupę kamieni, tam gdzie będą mogli przebić piątkę ze swym kumplem - Zielonym Beretem. Następnie przesuń (również pełznąc) Zielonego Bereta na północ, za inną kamienną wysepkę; ustaw nim wabik i wróć (sposobem jak wyżej) za osłonę, jaką zapewniają pierwsze kamienie. Kiedy patrolująca trójka zbliży się do kamieni, uruchom wabik. Tak jak można się było spodziewać - trzyosobowy patrol oraz (czwarty... do brydża?) samotny i dotychczas stojący spokojnie strażnik z północy podejdą doń, by napawać się nieoczekiwanym wydarzeniem. Oto szansa, na jaką czekałeś! Przepełznij Snajperem i Kierowcą za plecami zaintrygowanych strażników. Kolejny cel stanowi samotnik na lewo od stojącego i najwyraźniej świecącego pustkami czołgu Panzer II - kiedy przestanie spoglądać w twoją stronę, zdejmij go pojedynczym, śmiercionośnym pociskiem karabinu snajperskiego. Teraz, wykorzystując okoliczność, że strażnicy przy wabiku nadal świetnie się bawią - wstań i biegnij w kierunku czołgu. Powinieneś go przejąć, w momencie zaś gdy to zrobisz... No, teraz nic nie będzie w stanie nas powstrzymać! I niech niebiosa mają ich w opiece!...



Fakt przejęcia Panzer II przez Kierowcę pozwala na dokonanie wśród negatywnej części obsady misji niewielkiej masakry! Jednym z najprzyjemniejszych aspektów nowej sytuacji jest zaś to, że jesteś całkowicie niewrażliwy na ewentualne przeciwdziałania celów. Krótko mówiąc - zabij każdego nazistę w zasięgu wzroku, zupełnie ignorując ich cokolwiek rozpaczliwe wołania o wszczęcie alarmu - ich pech, że odeszli zdecydowanie za daleko od głównego obozu. Po wykończeniu wszystkich nadających się do tego, a znajdujących się w tej części mapy, przejedź na południowy wschód, w kierunku torów. Po drodze wprawdzie napotkasz niemiły "płotek", jednak nie przejmuj się nim ani przez moment - na twoje szczęście czołg może siać spustoszenie wśród zgromadzonych po drugiej stronie Niemców poprzez zasieki! Wykorzystaj to i wykończ ich wszystkich - również i tego, który - sądząc, że będzie tam bezpieczny - schronił się w "gniazdku" karabinu maszynowego. Wydawać by się mogło, że to już wszystko, co da się osiągnąć za pomocą drobiażdżku zwanego czołgiem, nieprawdaż? A właśnie, że nie - zostało jeszcze trochę łatwego zabijania! Wróć Panzerkiem z powrotem na północny zachód, do miejsca, z którego "pożyczyłeś" sobie tę jakże użyteczną, okazuje się, maszynkę. Zauważyłeś już zapewne, że w klifie jest niewielki wyłom, dokładnie tak wymierzony, że możesz się weń wcisnąć!... Uwierz lub nie, ale zasięg działa Panzer II pozwala skutecznie razić obszar (i - co istotniejsze - żołnierzy!) po przeciwnej stronie rzeki! Znów wykorzystaj szansę daną przez los i czyń tak: najpierw załatw odmownie tego straceńca na pomoście w doku. Już w kilka sekund później pojawi się patrol, który - spostrzegłszy ciało (jakie ciało - po bliskim kontakcie z pociskiem tego kalibru nie powinno być całego ciała!...) podniesie larum. Ano właśnie - będą oni próbować "zawezwać" główny alarm, ale nie zaprzątaj sobie tym głowy - również i ich dzieli odrobinę zbyt wielka odległość od terenu głównego obozu. Strażnicy będą napływać do doków potulnie niczym owce do rzeźni... Wykorzystuj prostą zależność - dopóki oni napływają, ty nie przestajesz ich eliminować. Powinno udać ci się zbudować wał z około piętnastu trupów. Przenieś się na prawo, a bądź pewien, że uda ci się również przenieść w czas przeszły dokonany gniazdo karabinu maszynowego. Zobaczysz - jeszcze będziesz wdzięczny za to wszystko pod koniec misji - jakby nie było: po wysadzeniu kwatery głównej wroga w tym rejonie masz wydostać się z niego właśnie poprzez doki i zacumowaną w nich łódź - fakt, że nie będziesz musiał martwić się wówczas o strażników wydaje się być sporym ułatwieniem.





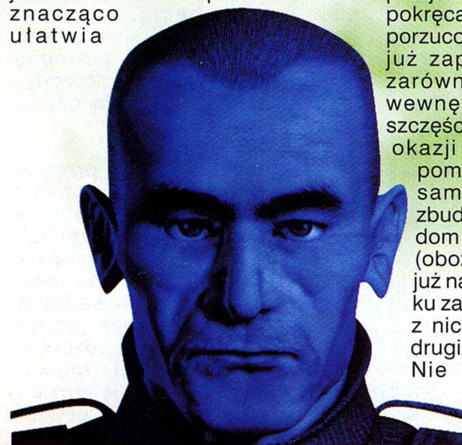
Kiedy już upewnisz się (wnioskując z nagłego braku napływających środków do wyeliminowania), że po drugiej stronie rzeki nic się na razie nie wydarzy - opuść czołg i przygotuj się na niebezpieczną wyprawę w górę planszy, poprzez tory kolejki. Przesuń wszystkich swych podopiecznych w krańcową, wschodnią część mapy - na południowy wschód od kolejowego mostu. Zauważ dobrze (nota bene :)), że na drugim brzegu rzeki, po lewej od mostu stoi strażnik, który nie spuszcza oka z mostu, wypatrując (całkiem słusznie) obcych, a niepożądanych. Jeżeli uda mu się zobaczyć choćby cień komandosa - natychmiast wskoczy na motocykl i skieruje się do pobliskiej chaty, gdzie poinformuje o twojej aktywności patrol złożony z trzech żołnierzy. Nie przejmuj się tym jednak - nie będzie mu to dane! Sprawdź zasięg jego wzroku i zapamiętaj punkt, w którym jeszcze jesteś bezpieczny. Teraz podczołgaj się Snajperem wzdłuż torów (istnieje niewielki "przesmyk", gdzie komandos jest bezpieczny przed spotkaniem z nadjeżdżającą lokomotywą!...) tak daleko, jak jesteś niewidoczny. Następnie - w momencie gdy strażnik się odwróci (a tobie nie będzie blokować linii strzału przejeżdżający pociąg ;)), poślij pocisk w jego czaszkę i odpełznij na swoje poprzednie miejsce - na południową stronę torów. Uważaj - trzyosobowy patrol znajdujący się w tej okolicy znajdzie ciało i nawet będzie próbował wzbudzić alarm, lecz - klątwa! - jako że są zbyt odlegli od głównego obozu, gdzie może być ogłoszony - znudzą się tym i odejdą czynić swoje.

Ty również rób swoje. A przecież wiesz na pewno, że aktualnie twoim celem jest leżący na północy spadochron i - dzięki niemu - możliwość doekwipowania grupy; a ostatecznie - wniknięcie na teren wewnętrznego obozu i wysadzenie kwatery głównej. Zanim jednak będziesz mógł odrobinę rozerwać nazistowskich oficjeli, musisz przebić się do - jako się rzekło - zrzuconego ekwipunku. Jest zaś

kilka sposobów, by tego dokonać. Oczywiście możesz przemykać się Zielonym Beretem i kolejno, żmudnie wykańczać przeciwników nożem, ale... przecież nie jest to niezbędne! No i ten czas! Dlatego, specjalnie dla Państwa polecamy nową, lepszą strategię: przepełznij Zielonym Beretem przez most, wykonaj zwrot w prawo i przesuwaj się w kierunku wschodnim, kryjąc się w razie potrzeby za górkami. Na północ od ciebie widoczne jest kilka fragmentów muru (takich jak te na początku misji). Umieść się naszym bohaterem za jednym z nich, a następnie... wstań, wyciągnij pistolet i dumnie wysuń żuchwę! Dosyć już przemykania się i ukrywania! Teraz czas na walkę z podniesionym czołem! ...jednak również i fortelem. Wystrzel raz, by sprowokować najbliższych strażników; będą oni wybiegać zza rogu po jednym, co siłą rzeczy czyni z nich doprawdy łatwe cele! Naprawdę możesz wykończyć w ten sposób wszystkich nadciągających przeciwników, a ich wrzaski pozostaną - który to już raz... - bezskuteczne. Znowu ta przestrzeń... :). Jak widać, przetarcie szlaku do spadochronu - zmierzaj uparcie na północ, eliminując pozostałych żołnierzy, przy czym upewnij się, że usuniesz (w momencie gdy będzie próbował on wejść do budynku) kierowcę nadjeżdżającej ciężarówki. Nawiasem mówiąc - może zdarzyć się, że kilka zbłąkanych niemieckich pocisków ugrzęźnie w twojej kamizelce. Nie przejmuj się tym jednak - zestaw pierwszej pomocy, jaki dźwiga ze sobą Kierowca potrafi zdziałać cuda!...

Kiedy już osiągniesz wysokość czaszy spadochronu i weźmiesz przysługujący ci ekwipunek (naboje dla Snajpera, bomby dla Sapera i pistolet maszynowy dla Kierowcy), nie pozostanie nic innego jak spróbować dokonać to, dla czego cię tu przysłano - wysadzić kwaterę główną. Skieruj całą grupę na północ, a następnie na zachód - aż do obozu, unikając w ten sposób pozostałych na południu patroli. Kiedy zaś znajdziesz się tuż przy nim, ustaw swój team naprzeciw północnej jego ściany. Zanim będziesz móc zmienić klimat, niezbędne okaże się działanie Snajpera. Najpierw będzie on zmuszony zdjąć pojedynczego żołnierza patrolującego obszar dokładnie na południowy wschód od ciebie. Zabij go w najdalej wysuniętym na północ punkcie jego patrolu, tak by nikt (oprócz ciebie) nie był w stanie go zobaczyć. Twój Snajper powinien dysponować jeszcze czterema pociskami. To znacząco ułatwia sprawę, gdyż właściwie nie musisz przejmować się czterema innymi patrolującymi strażnikami. Na południowy wschód od twojej aktualnej pozycji znajduje się (na jego nieszczęście) pojedynczy strażnik. No, właściwie nie tyle znajduje się, co przemierza przestrzeń w wahadłowy sposób ze





wschodu na zachód i na odwrót. Jeden strzał - jedna śmierć. Następnie "zaopiekuj" się trójką na zachód od ostatnio zamordowanego żołnierza. Twoje trzy ostatnie pociski powinny zdjąć ich na tyle szybko, by nie mieli czasu zorientować się, dlaczego giną; upewnij się jednak, że nie zostaną oni zauważeni przez dwóch wartowników przy bramie obozu. Ehem - jest coś, co powinieneś wiedzieć. Czasem zdarza się, że szczęście (i błąd programistów!) pomaga w ukończeniu tej misji - oto na środku obozu znaleźć możesz nie co innego, jak... ciała kilku nazistów rozjechanych podczas poprzednich przejazdów ciężarówki! Pozostaje życzyć szczęścia! ...albo wziąć sprawy w swoje ręce i "naprawić niedopatrzenie" auta.

I oto wreszcie nadszedł czas, by zinfiltrować obóz. Najprostszym sposobem, by pozbyć się dwóch wartowników spod jego bramy, jest posłanie im - Saperem, podpełzając poza obszarem ich wzroku - granatu! To wykończy ich obu, a naszemu herosowi umożliwi ucieczkę w miejsce, gdzie na swoją kolej oczekuje reszta teamu, zanim zjawią się zaintrygowani nieoczekiwanym wybuchem kolesie nieszczęsnych wartowników. Nie przejmuj się tym jednak - zjawią się, pokręcą chwilę i odejdą zająć się porzuconymi zajęciami. Zauważyłeś już zapewne, że patrole krążą zarówno w zewnętrznej, jak i wewnętrznej części obozu. Na szczęście jednak można wyczekać okazji i przemknąć biegiem pomiędzy obiema grupami, do samego serca obozu - za zbudowany w szwajcarskim stylu dom w północno-wchodniej jego (obozu) części. Zauważyłeś też już na pewno dwóch zwróconych ku zachodowi żołnierzy. Pierwszy z nich stoi za kwaterą główną, drugi - przed nią, obok fontanny. Nie ma nic prostszego niż zaskoczenie ich od tyłu w momencie, gdy patrolujący strażnicy akurat się odwrócą. Pamiętaj jednak, że musisz zrobić to błyskawicznie i równie błyskawicznie przenieść ich ciała za budynek. Teraz zaś nie ma innej możliwości działania jak wykończyć patrol i... zniszczyć wejście do wewnętrznej części obozu, tak by nikt z zewnątrz nie mógł dostać się do naszych zajętych własnymi sprawami komandosów. I co? Świetnie się składa, że Saper ma jeszcze dwa granaty, nieprawdaż? Dzięki temu wystarczy teraz pobiec śladem patrolu i podrzucić im tę niespodziewaną rozrywkę, a następnie - natychmiast! - wysadzić przejście do wewnętrznej części obozu.

Jesteś w domu! Podłóż ładunki, wysadź główny powód twej misji i znikaj w dali za pomocą łodzi. Nie musisz martwić się żołnierzami w dokach - wyeliminowałeś ich wszystkich wieki temu!...

ZADANIE 5

• Dostępni komandosi:
Zielony Beret, Szpieg

• Wskazówki ogólne
Nie wymagane jest posiadanie telefonu do odwracania uwagi strażnika nieopodal mundurów. Obserwuj dokładnie dwóch żołnierzy patrolujących po okręgu/kwadracie na początku, zamiast tracić czas na ich pracochłonne eliminowanie. Nie możesz umieścić Zielonego Bereta w kolejce i nie możesz zjechać nią na dół, jeśli stoisz. Trzech strażników może strzelać do ciebie w momencie, gdy przelatujesz nad nimi "śmigłowcem", jednak nie są w stanie uszkodzić ani jego, ani twojego człowieka.

• Strategia misji
Zielonym Beretem wybiegnij ze swej kryjówki w lewo, za usypisko kamieni, wtedy gdy strażnik się obróci i zacznie odchodzić. Szybko zakop się w śniegu. Kiedy wróci on, by obejrzeć twoje ślady, wstań i zabij go nożem (oczywiście możesz również zaczekać do chwili, gdy znudzi się i zacznie się sposobić do podjęcia przerwanego zajęcia). Kiedy strażnik po twojej lewej (obok kamieni) odwróci się plecami i zacznie oddalać od ciebie - podbiegnij do niego i również poderżnij mu gardło. Ukryj jego ciało. Zabij także strażnika obok domu - po prawej od miejsca ostatniego morderstwa - i - następnie: kolejnego - przy nim.

Dobry początek, ha? A to jeszcze nawet nie początek! Kolejnym problemem jest zdobycie munduru. Zrób to tak: prawą stroną - tak by nie zostać zauważonym przez stojącego przy mundurze wartownika - przesuń się do drzew. Kiedy dwaj inni, ci patrolujący, odejdą, a stojący spojrzy w lewo (jego lewo), wybiegnij i pozostaw w śniegu kilka śladów, a następnie wróć za drzewa i zakop się. Kiedy podejdzie by zbadać sytuację, zabij go. Dzięki temu Szpieg będzie mógł podpełznąć i pożyczyć sobie niezbędny mu mundur.

Przesuń Zielonego Bereta z powrotem w lewą część mapy, za dom, którego prawą stronę i tył patroluje dwóch żołnierzy. Kiedy ten z boku zacznie się oddalać, wybiegnij i natychmiast wróć za dom, zakop się w śniegu i... oczywiście zabij ciekawskiego, gdy ten nadejdzie, by obejrzeć ślady. Zabij również strażnika zza domu, w momencie gdy będzie się poruszać w kierunku od ciebie, i ukryj jego ciało po przeciwnej stronie budynku. Kolejnym problemem, jaki musisz rozwiązać jest inny nazista - ten obok domu po twojej lewej. To łatwy cel: wystarczy podbiec do niego, tak by nie był w stanie cię zobaczyć. Zrób więc to i ukryj ciało.



Wykorzystaj zdolność Szpiega do odwrócenia uwagi strażnika spoglądającego w dół, tak by zaczął patrzeć w górę, co umożliwi Zielonemu Beretowi podpełznięcie i wyeliminowanie żołnierza obserwującego prawą stronę (zwróć uwagę na konieczność precyzyjnego wyliczenia czasu akcji - zgraj się z dwuosobowym patrolem po twojej lewej). Kiedy to zrobisz, będziesz mógł zabić strażnika "salutującego" Szpiegowi lub też odciągnąć ciało i pozwolić Szpiegowi wykończyć drugiego strażnika. Upewnij się, że obydwa ciała są dobrze ukryte. Następnie niezbędne stanie się odwrócenie Szpiegiem uwagi samotnego strażnika obok budynku, gdzie Zielony Beret usunie dwóch wartowników przy kolejce. I znów musisz zgrać to w czasie z aktywnością patroli - dwuosobowego w centrum i czteroosobowego obchodzącego rejon na twoim południu i południowym-wschodzie. Obserwuj pole widzenia strażnika znajdującego się dokładnie na dole i zaatakuj w momencie, gdy przestanie on cię widzieć. Będziesz mieć akurat tyle czasu, by wybiec i zabić pierwszego, a następnie drugiego z żołnierzy. Oczywiście ukryj ciała tak, by nie mogły zostać spostrzeżone przez nadchodzące patrole. Możesz również zabić strażnika, który zajęty jest Szpiegiem, bądź też "uwolnić" go, zaczekać aż się odwróci i wtedy wbić mu Szpiegiem w tętnicę szyjną igłę strzykawki z trucizną. Przenieś jego ciało w miejsce, w którym będzie mogło spoczywać niezauważone. No, nadszedł czas na zabawę!

Trzymaj swojego Zielonego Bereta w ukryciu (zakopanego, gdziekolwiek), Szpiegiem natomiast wykonaj niewielką przejażdżkę na szczyt klifu. Kiedy się tam znajdziesz, skieruj się w lewo i zabij strażnika w najwyższym lewym punkcie jego patrolu. Następnie zejdź niżej, za żołnierza obserwującego uskok i... zaczekaj. To co teraz będziesz musiał zrobić, wymaga nieco... hm... zamiłowania do hazardu. Zakop się Zielonym Beretem po przeciwnej stronie domu z pobliskimi namiotami, blisko szlaku przechodzącego patrolu. Bądź pewien jednak, że zrobisz to na tyle szybko, by twoje ślady zdążyły stać się niewidoczne dla nadchodzących żołnierzy. Kiedy ostatni ze strażników minie cię - wygrzeb się ze śniegu i podążaj śladem - dokładnie: zbaczając z przetartego przez nazistów szlaku, narażasz się na wdepnięcie w minę!... - patrolu. Przez cały czas staraj się trzymać blisko ostatniego żołnierza, jednak nie próbuj się z nim równać! Dokładnie w momencie gdy prowadzący patrol skręci na północ, zakop się w śniegu, w śladach. Zdarzyć się może również, że będziesz musiał spróbować raz czy dwa razy, by "trafić" w sposobność - nie zostać zauważonym. Następnie zaczekaj aż patrol cię minie, podnieś się i, wciąż dbając o to, by pozostawać na ścieżce wydeptanej przez strażników, biegnij w stronę ściany skalnej.

Szybko wespnij się po ścianie i zawiśnij na niej nieco poniżej miejsca, gdzie czeka twój Szpieg. Odczekaj do chwili, gdy trzyosobowy patrol odwróci się i zacznie oddalać, odwróć Szpiegiem uwagę żołnierza, Zielonym Beretem zaś natychmiast wespnij się na wierzch i zabij zajętego wartownika. Pochwyć jego ciało i odnieś je na prawą stronę domku, tak by nie mogło zostać zauważone przez patrol. W tym też miejscu odczekaj Zielonym Beretem, do momentu gdy patrol cię minie. Kolejna część zadania zajmie trochę czasu. Odwróć Szpiegiem uwagę strażnika po lewej stronie domku w chwili, gdy patrol osiągnie i minie to miejsce kierując się na północ. Wtedy to wybiegnij Zielonym Beretem i wyeliminuj go. Natychmiast po jego śmierci pobiegnij Szpiegiem na północ i zatrzymaj patrol, odwracając uwagę prowadzącego. Upewnij się, że wszyscy wchodzący w skład patrolu żołnierze patrzą na północ. Tymczasem ukryj ciało w miejscu, w którym porzuciłeś pierwsze.

Teraz uwaga: jeśli patrol zdążył odejść wystarczająco daleko na północ, możesz Zielonym Beretem wykonać dalszą część zadania - podstawić beczki. Jeśli jednak nie - zaczekaj. Tak czy owak - kiedy skończysz, biegnij i ukryj się obok domu po prawej od stacji radarowej. Kiedy ślady Zielonego Bereta znikną - przestań odwracać uwagę żołnierzy i pozwól im kontynuować obchód. Szpiegiem pobiegnij na południe, do miejsca, w którym zwykle zawracają, i tam zaczekaj na nich. Zatrzymaj ich, gdy nadejdą. Następne posunięcie jest proste - zabij nożem Zielonego Bereta strażnika przy czaszy radaru i ukryj jego ciało w miejscu, gdzie patrol nie będzie w stanie go spostrzec.

Jeśli wcześniej nie byłeś w stanie tego zrobić - ustaw beczki obok stacji radarowej. Następnie ukryj się Zielonym Beretem w śniegu przy "śmigłowcu", którym macie stąd umknąć. Wyczekaj chwili, gdy jego ślady rozpłyną się i pozwól zatrzymanym przez Szpiega żołnierzom kontynuować ich powinność. Nim samym wsiądź do śmigłowca. Poczekaj, aż patrol znów oddali się od ciebie, idąc na południe, wykop się ze śniegu Zielonym Beretem, strzel w beczki i również - nie zwlekając ani chwili - wskakuj w ten dziwaczny środek transportu. Zadanie wykonane!

niemal dowolnie dopomagać sobie jego pociskami. Pamiętaj, by nie narażać niepotrzebnie Sapera; właściwie trzymaj go z dala od akcji - wykorzystuj go tylko zgodnie z jego przeznaczeniem. Zwróć uwagę, że strażnicy mają pod kontrolą w zasadzie każdy centymetr mapy - bądź więc super-ostrożny. Nie bądź niedbały podczas "oczyszczania" domów - w tym akurat przypadku liczy się precyzja i absolutne wyczucie czasu! Nie zgub wabika!

• Strategia misji
Aktualne zadanie nie jest w jakiś szczególny sposób skomplikowane, czy po prostu - trudne; jest jednak niezwykle czasożerne. Kiedy misja się rozpocznie, zwróć uwagę na znajdujący się na dole po prawej od twej aktualnej pozycji zbombardowany dom; to właśnie w



ZADANIE 6

• Dostępni komandosi:
Zielony Beret, Snajper, Saper

• Wskazówki ogólne
Polegaj głównie na Zielonym Berecie i jego "niewidzialnym" (ściślej: niesłyszalnym) ataku. To jedna z tych misji, w których obecność Snajpera nie jest naprawdę niezbędna (no, z wyjątkiem może konieczności zdjęcia strażnika stojącego na dachu). Dlatego też możesz

nim spędzisz sporo czasu, jednak - ku pokrzepieniu serc - kiedy z niego wyjdziesz, będziesz o spory krok bliżej wypełnienia głównego zadania. Spójrz jednak na dom - układ strażników w nim i wokół niego sugeruje wyraźnie, że mają oni każdy cal pod opieką. Stwierdzisz więc zapewne, że dopóki oni są w środku, niemożliwe będzie efektywne poruszanie się i działanie.

A zatem... Skoncentruj się na swoim Zielonym Berecie. Błyskawicznie i bezszelestnie zabij nim strażnika patrolującego





obszar blisko twojej pozycji startowej i ukryj jego ciało naprzeciw zachodniej ściany domu. Kiedy z nim skończysz, będziesz w obowiązku (że się tak uczenie wyrażę :)) wejść do domu w jego południowo-zachodnim narożniku - twój komandos może wspiąć się po ścianie tuż obok, po prawej wieży. Natychmiast po tym, jak tego dokonasz (oczywiście upewniwszy się uprzednio, że wszyscy inni żołnierze są odwróceni), zabij stojącego strażnika od tyłu i ukryj jego ciało obok szafkowego zegara. Następnie - gdy "brzeg" będzie już czysty - wykończ żołnierza obchodzącego zachodni hol budynku. Jednak istotne jest, byś załatwił go odmownie w chwili, gdy będzie on przechodził po zachodniej stronie ściany - dzięki temu jego ciało spadnie i nie będzie ewentualnym powodem podenerwowania innych strażników. Kiedy ci dwaj żołnierze połączą się już z duchami przodków, biegnij z powrotem do "swojej" ściany i zsuń się po niej.

Nadszedł czas, by skutecznie zająć się pozostałymi "domownikami". Przemknij się tuż obok północnej części domu i kontynuuj, dopóki nie dotrzesz do drabinki, stanowiącej tylne wejście do wnętrza (wnętrza? - w zbombardowanym budynku?). Zwracaj przy tym baczną uwagę na działania strażnika po drugiej stronie zasieków! Kiedy uznasz, że jesteś gotów wykończyć pozostałych w domu żołnierzy - wespnij się po drabince. No, teraz sprawy przestają mieć się tak bezstresowo jak do tej pory... Istnieją bowiem ku temu dwa ważkie powody - jeden stoi na zachód od ciebie - dokładnie na południe od zasieków; drugi - patroluje obszar w pobliżu schodów. Kiedy już wszyscy strażnicy w domu staną się tylko ukrytymi za ścianami, szybko stygnącymi ciałami, umieść wabik na szczycie białych schodów na południu. Jeśli wszystko zrobisz jak należy, samotnie patrolujący strażnik wbiegnie na schody i... pozwoli podciąć sobie gardło od tyłu. Pamiętaj jednak, że jeśli wbiegając po schodach spostrzeże on jakieś ciała - z całą pewnością zajmą go one bardziej niż wabik - podejdzie do nich i - jakżeby inaczej - zacznie głośno krzyczeć na alarm, co w oczywisty sposób zdezaktualizuje twój plan! Kiedy będzie już martwy, spłyń Zielonym Beretem po schodach i wykończ stojącego samotnie strażnika, w momencie gdy będzie spoglądać gdziekolwiek indziej, lecz nie w twoją stronę. Nie przejmuj się niczym: aktu morderstwa i jego namacalnego, cielesnego skutku nikt nie będzie w stanie zobaczyć...

Krok drugi. Zwróć uwagę, że mimo iż wielkie działo wygląda jakby było tuż tuż, to nie istnieje bezpośrednie przejście do niego. Będziesz zmuszony zatem do wykonania obchodu - najpierw na południe, następnie wschód i wreszcie północny zachód. Zwróć uwagę również na to, że jakkolwiek w południowej części mapy znaleźć można kilku strażników, to twoim podstawowym utrudnieniem jest SDKFZ 231 przemierzający drogę ze wschodu na zachód... Wyeliminuj Zielonym Beretem strażników obok wielkiego gruzowiska kamieni dokładnie na południe od budynku.

Kiedy już uczynisz to miejsce bezpiecznym, przesuń Snajpera i Sapera przez dom, po schodach wprost do Zielonego Bereta. Usunięcie transportera opancerzonego staje się w tej sytuacji czymś bardzo, bardzo prostym. Wszystkim czego aktualnie potrzebujesz jest przytomna akcja Sapera, której efektem będzie podłożenie jednej z jego bomb na południu od zbombardowanego budynku, odrobinę na wschodzie. Teraz (oczywiście po uprzednim powrocie w bezpieczne, zapewniające osłonę miejsce za kamieniami) wystarczy przekręcić nim zapalnik dokładnie w chwili, gdy SDKFZ 231 mijając południowy narożnik budynku znajdzie się tuż nad bombą!... Skutkiem nieoczekiwanej eksplozji będzie wprawdzie również wysyp kilku strażników, nadbiegających z obozu, jednak... nie zawracaj sobie tym głowy! Więcej nawet: oni robią dokładnie to, co powinni, by ci pomóc! Nie będą alarmować, a po chwili zaczną wracać na swoje pozycje. I to jest twoja szansa - Zielonym Beretem zaskocz ich od tyłu! Jeśli chcesz, możesz również użyć pistoletu - jako że odległość jest zbyt wielka, huk wystrzałów nie jest w stanie zaalarmować czy chociażby zaintrygować nikogo innego! Kiedy dopełnisz dzieła zniszczenia, podnieś Snajpera i Sapera i dołącz ich do Zielonego Bereta.

Teraz przychodzi czas na odrobinę zabawy karabinem snajperskim. Największym aktualnym zagrożeniem jest samotnie stojący żołnierz na północny wschód od



Oczywiście masz wolną rękę w dopomaganiu mu w tym Snajperem - wykorzystuj tego ostatniego w momencie, gdy czujesz, że zbliżenie się do któregoś z nazistów wiąże się z jakimś zagrożeniem. Pamiętaj jednak, że przebicie się do działa i wysadzenie go nie jest wszystkim, o co powinieneś zadbać - musisz jeszcze usunąć większość (wszystkich?) okolicznych strażników, tak byś mógł bez problemów związanych z niezdrową aktywnością nieprzyjaciela ewakuować się z tego miejsca! W tym jednak przewagę zapewnia ci fakt, że działo dzieli części północną i południową i że dzięki temu uzyskujesz doskonałą osłonę.

razie potrzeby wabika), a następnie - kiedy już będą martwi - wyeliminuj z gry gniazdo karabinu, wysadź pociąg i błyskawicznie zniknij Niemcom z widoku.

ZADANIE 7

• Dostępni komandosi:
Zielony Beret, Płetwonurek, Saper, Kierowca, Szpieg

• Wskazówki ogólne
Briefing misji jest, najogólniej ujmując - zwodniczy - nie jest bowiem możliwe przedostanie się Saperem bezpośrednio w dół do łodzi podwodnych i podłożenie przy nich w odpowiedni sposób ładunków. Ta misja wydaje się wręcz stworzoną do rozegrania jej w trybie multiplayer, gdyż z założenia dysponujesz w niej dwiema odrębnymi grupkami komandosów, które poruszając się w innych kierunkach, wykonują osobne czynności. Pamiętaj - wabik i działko na harpuny tworzą razem prawdziwie śmiertelną kombinację!

• Strategia misji
Już w momencie startu zauważyłeś pewnie, że twoi ludzie podzieleni zostali na dwie odrębne grupy: Zielony Beret i Płetwonurek znaleźli się na północy, ukryci za kamieniami; Kierowcę, Szpiega i Sapera natomiast umieszczono na zachód od północnego wejścia obozu, ukrytych za budynkiem. Zakładam, że rozgrywasz tę misję samodzielnie - zapomnij więc o Zielonym Berecie i Płetwonurku - ich czas na wejście do akcji przyjdzie za chwilę. Jak na razie skoncentrować powinieneś się na Szpiegu, Kierowcy i Saperze. Pierwszym krokiem jaki powinieneś wykonać jest dostanie się Szpiegiem do wnętrza obozu i zdobycie munduru - i to zanim dopełnisz pierwszego w tym zadaniu wyroku śmierci. Przebiegnij nim w prawo wokół małego, tak by znalazł się na lewo od wejścia, skryty za ścianą. W tej chwili wystrzegać się musisz dwóch zagrożeń: pojedynczy patrolujący strażnik nieopodal wieszaka z ubraniami; drugim jest trzyosobowy patrol nieco dalej na wschód. Kiedy wszyscy oni będą odwróceni od ciebie tyłem, podbiegnij do wieszaka i pochwyć mundur; nie obawiaj się - to jest do zrobienia! Teraz, gdy masz już mundur, skieruj się wprost do obozu, do



twej aktualnej pozycji. On stale monitoruje południowy obszar, dlatego też niezbędne staje się wyeliminowanie go. Umieść Snajpera po prawej stronie zbombardowanego budynku, poza zasięgiem wzroku strażnika i poślij pocisk w jego czaszkę. Przestanie się liczyć, a ty uzyskasz nieco przestrzeni życiowej.

Od tego momentu misja staje się zupełnie nieskomplikowana. Powinieneś nadal polegać głównie na Zielonym Berecie i właśnie jemu zlecać najczarniejszą, najmniej wdzięczną robotę - wślizgnięcia się do obozu i wykończenia egzystujących tam strażników.

A zatem: najłatwiejszym sposobem na pozytywne "wykończenie" misji jest pozbyć się wszystkich strażników zanim jeszcze zbliżysz się do wielkiego działa, by podłożyć pod nie ładunki wybuchowe. Kiedy bowiem zniszczysz je, wokół zaroi się od zaniepokojonych nie na żarty nazistów... Największe zagrożenie w tym momencie stanowią: zbombardowany dom na północ od działa, w którym przebywa kilku żołnierzy oraz gniazdo karabinu maszynowego pilnującego twojego punktu ewakuacyjnego. Najlepszym rozwiązaniem jest przejść przez dom i wykończyć Zielonym Beretem wszystkich znalezionych w nim strażników (nie krępuj się używać w



spadochronu i odwróć uwagę trzyosobowego patrolu, tak by patrzyli oni na wschód. Następnie Saperem podnieś ładunki wybuchowe i wróć do punktu, w którym wystartowałeś. Zaczekaj do momentu, w którym całkowicie znikną ślady Sapera i Szpiegiem dołącz do towarzyszy niedoli.

Kolejnym krokiem jest dostanie się do wnętrza obozu - zadanie to może wydawać się nieco nieoczekiwane. Po pierwsze - wejdź Szpiegiem na teren obozu i przejdź do jego południowo-wschodniego krańca, blisko moździerzy. Następnie podpełznij Saperem na wchód, pod murem dopóki nie osiągnie budynku na lewo od baraków nazistów. Oczywiście ukryj się w nim i przygotuj się na kolejne posunięcie. Uwaga: w kilku następnych ruchach ogromną rolę odgrywa czas! Kiedy wokół będzie czysto, podpełznij na wschód do baraków, podłóż pod nie ładunki wybuchowe i natychmiast wycofaj się i ukryj w innym budynku! Zanim jednak tego dokonasz, zwróć uwagę, że szanse powodzenia całej misji niepomiernie wzrastają, gdy duża grupa patrolujących strażników wewnątrz obozu znajduje się w jego krańcowym, zachodnim punkcie - tak, by mogli usłyszeć eksplozję. Kiedy bowiem baraki wylecą w powietrze, wszelkie pozory normalności diabli wezmą! ...Jednak to jest dokładnie wszystkim czego potrzebujesz! Tony strażników przetoczą się w kierunku dymiących zgliszczy, pozostawiając obóz dokładnie w stanie całkowitego opuszczenia! Teraz, uważnie obserwując strażniczą falę, przepełznij Kierowcą przez bramę; w momencie zaś gdy znajdzie się na jego obszarze, podnieś go i biegiem skieruj do SDKFZ 231. Uważaj przy tym na ewentualnych pozostałych w obozie, może się zdarzyć że jacyś maruderzy będą obchodzić teren za, a nawet pomiędzy dwoma moździerzami. Podczas gdy Kierowca biegnie, wyeliminuj ich Szpiegiem od tyłu dawką cyjanku.



Kiedy Kierowca zdoła dostać się do wnętrza SDKFZ, nadejdzie czas na popełnienie masowej zbrodni! Mniej więcej bowiem w tym samym czasie uprzednio zaaferowani strażnicy zaczną wracać do obozu. Ty jednak nie poruszaj się w ich stronę - i uwaga! - to jest niezwykle ważny warunek! Zwróć uwagę, że wóz umieszczono pomiędzy dwoma okopanymi moździerzami - najmniejsze fałszywe drgnięcie i wypalą wprost w ciebie! Tak długo zaś, jak ty będziesz stał w miejscu, one nie będą zwracać na ciebie uwagi! Innymi słowy: siedzisz sobie w transporterze jak u Pana Boga za piecem i stąd dokonywać możesz słusznej ideologicznie (ale czy i moralnie?!...) rzezi. Z obecnej twej pozycji koś każdego wchodzącego na teren obozu Niemca - dopóty, dopóki nie ujrzysz wału złożonego ze stygnących ciał leżącego na ziemi. Kiedy wszyscy strażnicy będą już jedynie wspomnieniem, powinieneś zająć się moździerzami. Ustaw Szpiega dokładnie za pierwszym moździerzem i zastrzel strażnika. Pamiętaj, że twoje przebranie trwa do czasu tak zdecydowanej akcji ofensywnej i niezbędne będzie "odnowienie" go, zanim będziesz mógł udać się w okolice drugiego moździerza i powtórzyć tam cały proces. Kiedy jednak to wykonasz - gratulacje! - cały obóz został wyczyszczony, a ty masz chwilę czasu (i spooooro przestrzeni) na jeden czy dwa oddechy. Przejedź zarekwirowanym chwilowo wehikułem na północ do wejścia; nie będziesz wprawdzie w stanie przecisnąć czy przebić przez nie, jednak jeśli uda ci się odkryć punkt krytyczny, będziesz w stanie usunąć strażników znajdujących się na zewnątrz po prawej, nieopodal budynku, w którym kryje się Saper. Kiedy zaś również i oni będą już czasem przeszłym dokonanym, przemieść Sapera do wewnątrz obozu i dołącz do na nowo sformowanej grupy. Pierwsza połowa misji zakończyła się niewątpliwym sukcesem! Teraz nadszedł czas, by włączyć do akcji Zielonego Bereta i Płetwonurka.

Zielony Beret i Płetwonurek nadal znajdują się za kamiennym usypiskiem, w bezpośrednim kontakcie z dwoma osobno patrolującymi strażnikami, i - jakby mało było... - grupą dwóch kolejnych. Nie musisz się jednak przejmować - zdjęcie tych żołnierzy to doprawdy buła z masłem! Kiedy dwuosobowy patrol zmierza na zachód, a dwaj pojedynczy zdążą obrócić się do ciebie tyłem, wybiegnij, załatw pierwszego i zaciągnij jego ciało za kamienie. Istnieje jednak spora szansa, że drugi z "samodzielnych" strażników spostrzeże ślady i przybiegnie zbadać ich genezę. Jeśli się tak stanie - nie przejmuj się - w momencie gdy cię spostrzeże, twój Płetwonurek będzie już wystarczająco blisko, by strzelić do niego z działka na harpuny (oczywiście zaraz po tym ukryj jego ciało!). Teraz nadchodzi kolej na dwóch pozostałych strażników - co jednak jest znacznie prostsze, niż mógłbyś przypuszczać w swoich najśmielszych wyobrażeniach! Ustaw Zielonym Beretem wabik, aby zaintrygować nim dwóch patrolujących żołnierzy; nadejdą by go obejrzeć i ustawią się dokładnie w linii. Przepełznij Płetwonurkiem za drugiego ze strażników i zastrzel go



z działka na harpuny (pierwszy żołnierz nie zauważy nagłego zniknięcia towarzysza). Natychmiast po tym, nie czekając na ponowne naładowanie działka, użyj noża na szyi drugiego (pierwszego) strażnika. W kilka chwil później, kiedy Zielony Beret ukryje wszystkie ciała za usypiskiem kamieni, nadchodzi pora, by dokonać przemarszu na południowy wschód - nad twój ostateczny cel - wodę.

Jak na razie zawieś w czynnościach Płetwonurka i pozwól czynić Zielonemu Beretowi to... co umie najlepiej. Twoje dwa pierwsze cele to strażnicy obchodzący południową część rejonu obok wielkiego domu. Oni powinni dać się zdjąć raczej łatwo, przy użyciu śmiercionośnej techniki "choć-no-i-sprawdź-ślady-i...daj-się-zabić-od-tyłu", lub śmiertelnej pary - wabika i noża. Tak czy owak - powinieneś upewnić się co do jednej kwestii - ukrycia ciał za domem. Na zachód od tego miejsca znajduje się pojedynczy, stacjonarny strażnik. On stanie się twoim kolejnym wyrzutem sumienia. Po nim jednak sprawy się nieco pokomplikują. Jest bowiem trzech kolejnych strażników, których musisz usunąć - samotnie stojący i dwóch patrolujących. Wykorzystanie broni nie wchodzi w rachubę, ponieważ, zanim usłyszysz jak alarm się wycisza, germańskie hordy wypadną z pobliskich baraków. Czas na ponowne postawienie na dziejowej scenie naszego Płetwonurka. Użyj wabika (w strategicznym punkcie na zachód od budynku), by zaintrygować patrolujących i stojącego w miejscu, a następnie podpełznij Płetwonurkiem do nich od tyłu i kolejno wykończ ich działkiem na harpuny. Później przemieść Zielonego Bereta na południowy wchód do doków, przez cały czas omijając pozostałych patrolujących żołnierzy. Następnie - bez jakichkolwiek problemów - wykończ nim stojącego samotnie strażnika w dokach i wróć - nadal pełznąc - do Płetwonurka. Jesteś gotów na trzecią, ostateczną i decydującą fazę operacji.

Pełznij Płetwonurkiem i Zielonym Beretem na południe, nad wodę i zbierz ponton. Następnie, w chwili gdy żaden ze strażników nie będzie patrzeć w twoim kierunku, przepłyń na południe, a następnie - zachód, do doku łodzi podwodnych. Musisz być ostrożny i uniknąć trzyosobowego patrolu nieopodal latarni. Pora na pierwszą grupę: aby Saper mógł podłożyć ładunki, musi zostać podebrany na pokład przez Płetwonurka. Jeszcze wcześniej jednak zgromadź komandosów na rampie obozowej i przetransportuj ich na niewielką platformę na prawo od łodzi podwodnych. Kiedy zaś łodzie zostaną już zniszczone, nie pozostanie nic innego, jak skierować się na wschód do - czerwonej boi (wciąż unikając strażników przy latarni!), by misja mogła zakończyć się całkowitym sukcesem!

ZADANIE 8

• Komandosi dostępni:
Zielony Beret, Snajper

• Porady ogólne
Zielony Beret tradycyjnie wykonuje czarną robotę, w tym czasie zaś Snajper ściąga kluczowe cele. Ukrywanie ciał jest bardzo istotne - szczególnie w dolnej części mapy. Używaj wabika kiedykolwiek zechcesz. Możesz zabijać strażników biegnąc wprost na nich (sic!); po prostu używaj funkcji wglądu w wgląd :) strażnika i atakuj, gdy ci patrzą w bok. Wykorzystuj funkcję zwielokrotnienia okien, by śledzić posunięcia strażników, co do których istnieje podejrzenie, że spostrzegą twoją aktywność.

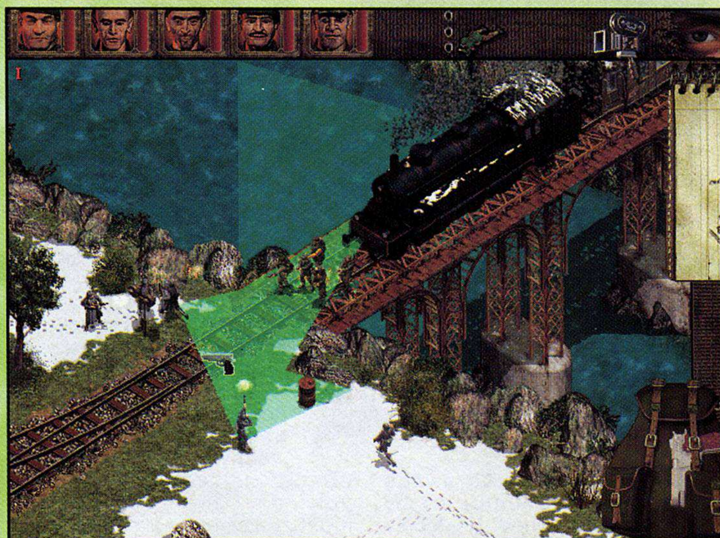
• Strategia misji
Ano, witamy w Afryce! Żywimy zarazem nadzieję, że podróż była przyjemna, a twój Zielony Beret jest w pełni gotów na całkiem niezły kawał robótki. Pierwszym posunięciem, którego powinieneś dopełnić, jest pozbycie się trzech żołnierzy na prawo od twej aktualnej

pozycji. To jednak wymaga świetnego zsynchronizowania się z... No właśnie - kiedy dwóch patrolujących żołnierzy odejdzie, podbiegnij do nich Zielonym Beretem i zabij nożem jednego z nich i natychmiast, powtarzam: natychmiast Snajperem zdejmij drugiego z nich; wszystko w chwili, gdy znajdują się oni za ścianą budynku - tak, by nie mogli zostać zauważeni przez trzeciego strażnika. Następnie wyczuj długość przesuwu pola widzenia pojedynczego wartownika i w momencie, gdy patrzy on z twojej lewej w twoje prawo, wybiegnij, dopadnij doń krótkim sprintem i zatop nóż w jego piersi. Kolejnym słusznym posunięciem będzie zestrzelenie Snajperem pojedynczego strażnika przez wyrwę w murze i natychmiastowe - znowuż - uciszenie na wieki patrolującego żołnierza w najdalej wysuniętym na lewo punkcie jego szlaku. Wywalczyłeś sobie - który to już raz... - odrobinę wolnej przestrzeni. Nie zapomnij jednak przenieść Zielonym Beretem ciał poległych na polu walki przeciwników na drugą stronę muru.

Zauważyłeś zapewne strażnika-służbistę stojącego na krawędzi zbocza i obserwującego pilnie dwóch strażników na szczycie drogi. On powinien zostać wyeliminowany. Teraz możesz postąpić dwojako: albo ustawić wabik za plecami żołnierzy, albo... Albo pobawić się w chronometr. Jeśli odpowiada ci ten drugi sposób postępuj następująco: najpierw manewruj tak, by znaleźć się tuż nad strażnikami, gdy ci mijają beczki. Cierpliwie wyczekuj chwili, gdy będziesz mógł bezpiecznie wbiec na teren patrolowany przez strażnika a następnie zaciągnąć jego zwłoki za mur, zanim ktokolwiek będzie mieć szansę, by spostrzec twoją działalność. Nie jest to wprawdzie łatwe, jednak jesteś w stanie dokonać tego...

Następnym krokiem będzie wyeliminowanie strażnika patrolującego odcinek drogi przed kilkoma zbiornikami paliwa. On widzi tak dwóch żołnierzy, jak i patrolującego po trójkącie okolice ciężarówki strażnika. Powinieneś przepełznąć swym Snajperem wzdłuż prawej krawędzi mapy aż do samej krawędzi klifu i zastrzelić strażnika przy zbiornikach w momencie, gdy patrolując oddali się jak najbardziej w lewo. Uważaj przy tym na innych strażników, którzy mogą spostrzec cię w chwili oddawania strzału! Zanim dołączysz Zielonym Beretem do Snajpera, umieść wabik w miejscu, które patrolował strażnik - stanie się on przydatny do zaintrygowania dwóch strażników już za kilka chwil...

No cóż, znów nadchodzi czas na działalność Zielonego Bereta. Zwracając baczną uwagę na wciąż tego samego, "ciężarówkowego" strażnika i wykorzystując wabik, ucisz bliższego strażnika i przenieś jego ciało poza widzenia tego pierwszego. Następnie, postępując podobnie, zabij drugiego strażnika i również ukryj jego ciało. Wreszcie niemal kończysz oczyszczać górną część. Wciąż pozostało dwóch patrolujących i jeden stojący. Ale nic to! Działaj jak dyktuje rozum; po pierwsze: podnieś swój wabik. Przemieść się do ściany, po przeciwnej stronie której znajdują się oni i zabij bliższego tobie (mowa o odległości, nie emocjach) patrolującego strażnika w



wyeliminowaniu tego stojącego - zdążyć dobiec do niego i zadać mu śmiertelny cios zanim zdąży się odwrócić. Ostatnim przystankiem przed przejściem do drugiego etapu "podróży" jest - buła z masłem orzechowym - żołnierz w wielkim dziale, który - o ironio! - nie może zabić ciebie, ty natomiast możesz zabić jego, lub co gorsza (he!)... przejąć kontrolę nad jego pukawką. Zielonym Beretem dosuń wszystkie beczki do działa. Bądź pewien, że ustawiłeś je wystarczająco blisko siebie i że zdołasz trafić jedną z nich, leżąc na krawędzi klifu dokładnie tam, gdzie kończą się zasieki. He he - trust me!

No i niepostrzeżenie dochodzimy do części drugiej zadania. W tym momencie możesz wydać kolejne polecenie swojemu Snajperowi i pozwolić mu zdjąć żołnierza znajdującego się na dachu, obok ciężarówki. To jednak wymagać będzie otwarcia kilku okien naraz, tak by upewnić się, że nikt nie będzie miał szansy zauważenia jego upadku. Następnie przepełznij Zielonym Beretem w dół lewą stroną drogi do miejsca, w którym zabity został strażnik obok zbiorników z paliwem. Jest jednak coś jeszcze, o czym powinieneś pamiętać: to strażnik, który patroluje odcinek północny zachód - południowy wschód, od ściany budynku z flagą. On może - jeśli będziesz nieostrożny - złapać cię, więc miej nań oko! Strażnik po drugiej stronie może zostać usunięty przez wybiegnięcie, zasztyletowanie go i wciągnięcie ciała w miejsce, w którym ukryłeś poprzednie.

Możesz teraz, idąc tropem strażnika w dół obok lewej strony ciężarówki, czekać i... ukryć się, gdy skończy i odwróci się, by kontynuować patrol po drugiej stronie. Kiedy będzie mijał ją z drugiej strony, pełznij/biegnij naokoło, zabij go i ułóż jego zwłoki za północną częścią budynku, w sposób uniemożliwiający dostrzeżenie go. Od teraz powinieneś uważnie obserwować tak strażnika, który już ci się zapewne opatrzył - tego patrolującego obszar pomiędzy wszystkimi zbiornikami, które zobligowany jesteś wysadzić; jak i żołnierzy patrolujących okolice budynków na południu/południowym wschodzie. Podpełznij i umieść wabik na prawo od namiotu po prawej, a następnie przepełznij za obydwa - na lewą stronę lewego namiotu. Włącz urządzenie i zabij strażnika z przodu namiotu po lewej. Ukryj jego ciało po lewej stronie. Nie musisz nawet wyłączać wabika; zamiast tego przepełznij na lewą stronę prawego namiotu i - gdy nadejdzie odpowiednia chwila - zabij strażnika i zaciągnij jego ciało w miejsce, w którym porzuciłeś jego poprzednika.

Spójrz uważnie - czy widzisz tych dwóch strażników patrolujących teren niewielkiego dziedzińca - jednego w linii prostej i kolejnego po jego prawej, chodzącego po ścieżce w kształcie litery L. Obserwuj ich marszruty i kiedy strażnik po lewej odwróci się i kieruje się w górę i w prawo - wybiegnij, zabij go i zaciągnij jego ciało za namiot. Następnie będziesz zmuszony pobiec i zdjąć strażnika L, przez cały czas jednak obserwując zarówno wartownika w środku, jak i żołnierza, którego patrol kończy się nieopodal dziedzińca. Ukryj jego ciało na lewo od rzędu budynków, stojąc twarzą w kierunku baraków. Teraz będziesz mógł zająć się irytującym "środkowym" - zaczekaj dopóki nie zacznie odchodzić, wybiegnij z obszaru prawej grupy domów w lewo, na dziedziniec i ukryj się w domu. On nie bacząc na tajemnicze zniknięcia Kameraden podejdzie, by zbadać sytuację. Możesz wyjść i poderżnąć mu gardło, kiedy się od ciebie odwróci. Ostatni z aktualnie zagrażających ci strażników, ten którego patrol kończy się w obszarze prawego zestawu domków może zostać załatwiony sprawnie i bezszelestnie - zaczekaj obok drzwi i zabij go kiedy skręci za róg.

Przebijaj się przez baraki w środku obozu, na lewo od beczek. Samotnie stojący strażnik jest łatwy do usunięcia - po prostu zgraj się w czasie z dwoma patrolującymi na dole i jednym chodzącym u góry składów. Błyskawicznie ukryj ciało za beczkami, a następnie, zaskocz strażnika patrolującego teren pomiędzy beczkami i również zaciągnij go w miejsce, w którym porzuciłeś poprzednie ciało. No no, to już niemal koniec!

Oczywiście możliwe jest w tej chwili wyeliminowanie strażnika chodzącego po ziemi, jednak łatwiej będzie, jeśli najpierw zajmiesz się



i zabić go od tyłu. Upewnij się, że ciało leży przy murze po lewej ręce. Następnie zabij strażnika stojącego na klifie. To jednak wymaga wykorzystania zwielokrotnionego podglądu, tak byś mógł obserwować dwóch strażników patrolujących obszar za nim oraz patrzeć oczyma strażnika obok drogi. Uwaga: on, mimo, wydawało by się, bezpiecznego dystansu może cię spostrzec! Możesz użyć wabika, by go zaintrygować, jednak... wcale nie musisz! Jeśli tylko uda ci się "wejść" w czas, możesz wybiec i zabić wartownika, momencie, gdy drugi znika z pola widzenia. Będziesz mieć akurat tyle czasu, by wybiec, zabić go i zaciągnąć jego ciało z powrotem za mur, zanim w polu widzenia pojawi się drugi ze strażników. Następnie, już po ukryciu ciała, przeczołgaj się do narożnika, obok którego stoi beczka i... zaczekaj. Znajdujący się w pobliżu wartownik może zostać zabity dzięki prostemu wyliczeniu momentu, w którym jego spojrzenie prześlizguje się z boku w górę. Powinieneś jednak również zgrać się w czasie z patrolującym strażnikiem, tak by - po

dwoma na górze składów. Przepełznij z powrotem naokoło aż do tylnych ścian domów. Pozostaniesz ukryty przed wzrokiem strażników dopóki pozostaniesz dokładnie pod składami; obserwuj jednak uważnie pole widzenia strażników! Przemieść się w pobliże miejsca, w którym stoi strażnik i umieść wabik w ten sposób, by słysząc jego hałas odwrócił się on od innego, chodzącego po wierzchu innego ze składów. Przepełznij z powrotem do drabinki wiodącej na drugi ze składów w momencie gdy chodzący po ziemi strażnik porusza się z lewa na prawo, zaś strażnika na daszku zaczyna



Jesteś gotów na ustawianie beczek. Rozmieść je w kształt litery T przechodzącej pomiędzy składami a beczkami, a następnie do zbiornika. Umieść jednak również pojedynczą beczkę pomiędzy obydwoma składami. W międzyczasie twój Snajper powinien utorować sobie drogę na zewnątrz zasieków, niedaleko od niewielkiego murku wzdłuż południowej strony drogi. Następnie Zielonym Beretem udaj się na szczyt klifu, w miejsce, z którego krawędzi będziesz móc strzelić w beczki, które ustawiłeś obok wielkiego działa. Akcja! Snajperem strzel w beczki obok składów/zbiornika, wysadzając wszystkie trzy cele, a następnie natychmiast padnij na ziemię i trzymaj głowę nisko! Zielonym Beretem zezłomuj wielkie działo i zejdź po ścianie klifu. Wyeliminuj strażników, którzy będą biec w twoim kierunku i natychmiast wykończ również żołnierza obsługującego karabin maszynowy w gnieździe zanim zniszczy on twój środek transportu. Zbierz obu komandosów, wskocz w jeepa i... do domu!

ZADANIE 9

• Dostępni komandosi:
Zielony Beret, Szpieg, Snajper, Saper, Kierowca



iść w przeciwną tobie stronę; wespnij się po szczebelkach i błyskawicznie zabij strażnika. Nie myśląc nawet na razie o wyłączaniu wabika, pobiegnij śladem chodzącego strażnika i wykończ go. ...Lub też - unikając rzucanych w twoją stronę wrogich spojrzeń - wespnij się na drugi ze składów i również wykończ wartownika. W zasadzie kolejność nie odgrywa tutaj znaczącej roli; mimo to nadanie wyższego priorytetu temu chodzącemu sprawia, że... no - prawdopodobnie jest nieco łatwiej.

• Porady ogólne
Zwróć uwagę na dziurę w murze, po którym wspinać się będzie Zielony Beret; możesz zostać zauważony! Jeśli Szpiegowi uda się odwrócić uwagę trzyosobowego patrolu i sprawić, że będą spoglądać w kierunku południowym/południowo-wschodnim - reszta misji będzie kaszką z mleczkiem. Czołgi w tej akurat misji - w przeciwieństwie do innych - nie są w stanie widzieć twoich ludzi! Ignoruj pozostałe patrole na zewnątrz obozu. Jako że ta misja zalicza się do naprawdę prostych i - nie da się ukryć - szybkich; (zakładając, że zależy ci na dobrym wyniku punktowym) powinieneś poruszać się (biegać, pełzać) najszybciej jak możesz!

• Strategia misji
Od razu po rozpoczęciu pobiegnij Szpiegiem do strażnika w wejściu i wstrzyknij mu truciznę (oczywiście w chwili, gdy nikt tego nie widzi). Ukryj jego ciało na zewnątrz muru. Następnie przebiegnij przez cały obóz i odwróć uwagę strażnika stojącego obok muru i może obserwować pojedynczego patrolującego obszar obok Zielonego Bereta, Snajpera i Sapera. Kiedy jego spojrzenie skieruje się w inną stronę, zaś patrolujący odejdzie, wespnij się Zielonym Beretem po murze i ukryj za skrzyniami. Kolejnym krokiem będzie zaczekanie aż patrolujący strażnik odwróci się od ciebie po raz kolejny, pobiegnięcie jego śladem i wykończenie; następnie wyeliminowanie tego zajętego rozmową ze Szpiegiem i wreszcie usunięcie żołnierza stojącego przy siatce.

Teraz powinieneś przebiec Szpiegiem i zatrzymać trzyosobowy patrol wewnątrz obozu. Zająć uwagę strażników patrolu powinno się tak, by patrzyli oni w narożnik muru przy budynku. Jeśli uda ci się to - hosanna! - możesz biegać jakkolwiek zechcesz pozostałymi komandosami, a ci żołnierze i tak nie będą w stanie zobaczyć niczego!

Podpełznij Zielonym Beretem i Saperem do północnego magazynu. W tym samym czasie umieść Snajpera w miejscu, z którego będzie on w stanie zdjąć strażnika po przeciwnej stronie ogrodzenia w momencie, gdy będzie on przechodzić nieopodal kwatery głównej. Jeśli dokonasz tego - przyplaszcz się do ziemi, gdyż inny patrolujący strażnik może dostrzec go i podbiec doń. W czasie gdy drugi ze strażników będzie dobiegał do ciała, twój Zielony Beret i Saper powinni zmierzać w kierunku HQ. Tymczasem odstrzel wchodzącemu w zasięg żołnierzowi głowę.

Kiedy tylko drugi z żołnierzy zostanie wyeliminowany, Zielonym Beretem obiegnij budynek HQ i ucisz na wieki strażnika po jego drugiej stronie. Następnie Saperem podłóż ładunki wybuchowe pod kwaterę główną. Obserwując strażnika chodzącego wewnątrz murów, pobiegnij na północ, wyeliminuj wartownika stojącego obok czołgów i ukryj jego ciało za budynkiem. Kiedy patrolujący strażnik odwróci się podąż jego śladem, poderżnij mu gardło i ukryj zwłoki na zewnątrz obozu.

Teraz będziesz mieć do zrobienia kilka rzeczy naraz (bieganie nadal wskazane...)! Zielonym Beretem rozmieść dwie beczki przy każdym z magazynów wewnątrz, tak by Snajper miał szansę trafienia ich. W tym też czasie dobiegnij Kierowcą do ciężarówki i przejedź nią tak, by znalazła się przed dwoma czołgami (dolnym i środkowym). Zaraz po tym możesz odbiec nim do punktu ewakuacyjnego (umieść go na północ od drogi...). Oczywiście w międzyczasie przebiegnij Saperem w kierunku radaru i podłóż drugi z ładunków wybuchowych dokładnie pośrodku pomiędzy samym radarem a stacją jego obsługi. Uprzednio upewnij się jednak, że Szpieg bezbłędnie spełnia swoje zadanie, nie dopuszczając, by którykolwiek ze strażników mógł obserwować ten teren; w przeciwnym wypadku "uwolnij" ich na moment i "zaskocz" rozmową znowu, tak by patrzyli na południe.

Saper może już biec do punktu ewakuacyjnego; podobnie Zielony Beret, gdy skończy już ustawiać swoje cztery beczki. W tym czasie Snajper powinien zająć pozycję leżącą pomiędzy murami, tak daleko od magazynów, jak to tylko możliwe; przy czym musi mieć on możliwość oddania celnego strzału w każdą z beczek przy obydwu magazynach. Strzel nim w odpowiednie beczki i natychmiast biegnij do punktu ucieczki! Słysząc eksplozję, patrol zignoruje Szpiega, który również będzie mógł uciekać w ustalone miejsce. Dokładnie w tym samym czasie, na dźwięk wybuchu beczek Saper powinien zdetonować obydwa ładunki wybuchowe. Pozostaje jeszcze wskoczyć do ciężarówki i odjechać w glorii, chwale i miłym poczuciu dobrze spełnionego obowiązku!...

ZADANIE 10

• Dostępni komandosi:
Zielony Beret, Snajper, Saper, Kierowca

• Porady ogólne
Staraj się za wszelką cenę trzymać McRae z dala od kłopotów - on powinien być źrenicą oka twego! Kiedy przejmiesz kontrolę nad czołgiem - zniszcz wrogie czołgi, zapakuj weń całą grupę (plus waszego gościa...) i... będziesz bezpieczny. Wykorzystuj wabik. Możesz wykończyć kilku strażników biegnąc wprost na nich; oczywiście tylko wtedy, gdy ich spojrzenie przesuwa się z boku na bok. Używaj wielu okien podglądu, by obserwować strażników, którzy mogą zauważyć twoją działalność.

• Strategia misji
Zielonym Beretem przepełznij za następnym murkiem po twojej prawej w chwili gdy dwóch patrolujących strażników będzie patrzeć w inną niż twoja stronę; tylko wtedy jednak gdy również i trzyosobowego patrolu nie będzie



nigdzie w pobliżu. Następnie, kiedy ponownie odejdą, wybiegnij, zabij nożem strażnika stojącego przy murze i zaciągnij jego ciało za mur, gdzie pozostawać będzie niezauważalne. W momencie gdy trzech strażników minie cię, zgraj się w czasie z obydwoma strażnikami na północy i tym na południu - tym chodzącym po trójkącie. Kiedy wszyscy oni się odwrócą, przebiegnij całą drogę i zabij jednego ze strażników na północy swym nożem. Ukryj jego ciało, a następnie zrób to samo temu z południa i również ukryj jego zwłoki. Kiedy trzyosobowy patrol minie cię po raz kolejny, wyeliminuj tego pojedynczego z południa. Teraz - w momencie gdy patrol będzie przechodził obok miejsca, w którym ukrywają się pozostali komandosi - wybiegnij Kierowcą za plecy żołnierzy i skoś ich wszystkich serią z pistoletu maszynowego - bez obaw: nikt nie jest tego w stanie usłyszeć (oprócz, oczywiście, głównych bohaterów scenki...).

Przemieść swoich ludzi na południe, pod mur naprzeciw miejsca, w którym jest więzień. Zielony Beret powinien pobiec w dół, wzdłuż muru - wtedy gdy patrolujący obszar zewnętrzny strażnik odejdzie. Zakop się blisko punktu, w którym zatrzymuje się i odwraca, a gdy nadejdzie odpowiedni moment, poderwij się i zabij go nożem (zwracaj uwagę, by nie widziało tego

uwolnij więźnia. Zielony Beret może podpełznąć do i zabić strażnika stojącego plecami do skrzyń i ogrodzenia i patrzącego na namioty. Kolejnym posunięciem będzie zdjęcie wartownika na północy, spoglądającego w dół na namioty. Znajdź miejsce obok najbliższego namiotu (na południe od niego), w którym nie będzie mógł ciebie zobaczyć. Natychmiast gdy jego wzrok ześliźnie się z ciebie, wyskocz, przebiegnij i zabij go nożem. Następnie przepełznij do bramy i zabij stojącego przy niej wartownika.

Kolejnym celem jest strażnik patrolujący północno-wschodni narożnik obozu - kryjąc się w tym samym namiocie na południowej stronie i biegnąc by go zabić, w chwili gdy odwróci się i zacznie iść ku północy. Nie zbliżaj się jednak zanadto do siatki na górze, gdyż istnieje realne zagrożenie, że strażnik w gnieździe karabinu maszynowego spostrzeże twoje nienormalne zachowanie. Pełznij w dół pod wierzch czołgu wiszącej obok podwozia. Podpełznij swym Snajperem w pobliże: w miejsce, z którego będzie on mógł oddać czysty strzał w wartownika stojącego pomiędzy dwoma czołgami po prawej stronie. Sam strzał jest prosty; skomplikowane jednak wydaje się zmieszczenie się w czasie tak, by nikt nie zauważył jego śmierci.



Kiedy go wyeliminujesz, zabij strażnika patrolującego obszar dokładnie na wprost Zielonego Bereta, gdy porusza się na południe, uważając zarazem, by nie wbiec we wzrok tak strażnika stojącego po lewej, jak i patrolującego na południu.

dwóch strażników z wnętrza bazy). Przenieś jego zwłoki w górę, pod ścianę, tak by nie można było go zobaczyć. Wespnij się po murze dokładnie na północ od twojej pozycji i zeskocz po jego drugiej stronie za skrzynkami, obok drzwi do "klatki" więźnia. Wybiegnij i - w momencie gdy żołnierz na południu odchodzi - wykończ strażnika patrolującego obszar obok więzienia. Błyskawicznie ukryj jego ciało za skrzynkami, za którymi ty sam się przyczaiłeś. Obserwuj strażnika chodzącego nieopodal magazynu z bronią i w chwili gdy porusza się on w prawo i następnie w górę, realizując swoją marszrutę, biegnij w dół i zabij nożem strażnika przy murze i ukryj jego ciało za skrzynkami ustawionymi wzdłuż południowej ściany. Następnie wyeliminuj strażnika obok magazynu z bronią w chwili, gdy oddala się od ciebie.

Możesz teraz zabić łatwo strażnika w rogu klatki z więźniem i ukryć jego ciało za skrzyniami na jego południowym zachodzie. Następnie

Ukryj jego ciało tuż przy murze, nie w takim miejscu jednak, by stojący wartownik mógł cię dostrzec! Kiedy samotny patrolujący strażnik zacznie się oddalać, zabij strażnika stojącego na zachodzie i ukryj jego ciało po przeciwnej stronie "garażu" czołgu. Samotnego strażnika idącego na zachód możesz zabić w



momencie, gdy trzyosobowy patrol znajduje się poza zasięgiem wzroku. Również i zamordowanie samotnego strażnika stojącego po prawej od poprzedniego jest łatwe;

Wyeliminuj również z gry trzy gniazda karabinów maszynowych i jedź na północ. Wyczekuj cierpliwie na jak największą ilość ujawniających się wrogów i wykończ



tyle tylko, że - zupełnie jak przy poprzednim razie - pamiętać musisz o zasięgu wzroku trzech żołnierzy w patrolu. Oczywiście ukryj ich ciała! I uważaj - teraz wypadki nieco się pokomplikują!...

Przemieść swojego Sapera na zewnątrz obozu, blisko ogrodzenia, do punktu pomiędzy dwiema stodołami z czołgami w środku. W tym samym czasie podsuń Kierowcę do fragmentu zwalonego muru, na lewo od samotnie patrolującego strażnika. Bądź pewien, że nie zostaniesz zauważony przez trzyosobowy patrol w momencie gdy będą oni zawracać w pobliżu! Całą resztę grupy zgromadź i daj odpocząć w miejscu nieopodal więzienia; upewnij się jednak, że wszyscy przypadli do ziemi i są po prostu niewidoczni dla wrogów.

Kiedy trzyosobowy patrol odwróci i skieruje się na powrót na wschód i północ, realizując swój patrol, szybko Saperem rzuć granat na każdą ze stodół-garaży, tym samym wyłączając z gry dwa czołgi. Natychmiast po tym przypadnij twarzą do ziemi, a nawet zacznij pełznąć nim w kierunku towarzyszy broni wewnątrz obozu, nieopodal magazynu z bronią. Dokładnie w tym samym czasie podnieś swojego Kierowcę, biegnij do czołgu po prawej i... pożycz go sobie. Pamiętasz jeszcze chyba, że wciąż pozostają dwa czołgi? Pierwszym z nich możesz zająć się jadąc w prawo i po prostu strzelając weń. Drugi wyjedzie na drogę prowadzącą do pasa startowego i zacznie ją patrolować. Możesz również dać sobie nieco sadystycznej przyjemności tropiąc biegających wrogów, i wduszając ich w grunt, jednak lepiej byłoby, gdybyś wrócił do oczekujących pozostałych członków grupy i - dla ich bezpieczeństwa - wziął ich na pokład. Wpełznij nimi pod pancerz, Saperem wysadź magazyn z bronią i dołącz do kolegów.

Teraz nie pozostanie nic innego jak przejechać przez główną bramę i zezłomować ostatni z czołgów tak szybko, jak to tylko będzie możliwe.

ich. Powinieneś usunąć ze swej drogi jakieś cztery czy pięć patroli wciąż zmierzając ku północy. Wszystkie one nadejdą od lewej. Zielonym Beretem wysiądź z czołgu i podbiegnij do beczek. Poustawiaj je obok kokpitu każdego z samolotów oraz pomiędzy ich ogonami a zapasami za nimi. Wpakuj wszystkich za wyjątkiem Snajpera do samolotu, którym masz zamiar uciec. Snajperem strzel w każdą beczkę obok kokpitu i również wskakuj w samolot. No cóż - pozostało ci jedynie pogratulować SOBIE świetnie wykonanej robótki!

ZADANIE 11

• Dostępni komandosi:
Zielony Beret (no!), Snajper, Saper, Kierowca, Szpieg

• Wskazówki ogólne
W tej misji jest co najmniej kilka miejsc, w których Zielony Beret może wykorzystać swą umiejętność wspinaczki - wykorzystuj przewagę, jaką to oferuje. Wystrzegaj się żołnierzy na dachach i krawędziach zboczy - oni widzą wszystko, co dzieje się pod nimi. Istnieją miejsca w piasku, w których może kryć się Zielony Beret - bądź więc tak niewidzialny (tudzież: nieuchwytny) jak to tylko możliwe. Skoncentruj się na zapewnieniu sobie dostępu do SDKFZ 231 - jeśli tego dokonasz, misja jest niemal wykonana! Nie zapomnij wysadzić wlotu tunelu, aby zapobiec niekontrolowanemu (i przez to groźnemu...) napływowi niepożądanych gości z północy.

• Strategia misji
To jedna z "wielkich" misji. Dysponujesz dużą grupą, a przed tobą ogromny obszar, przez który masz się przebić. Na szczęście jest tu jednak spora ilość miejsc, w których możesz czuć się w miarę bezpiecznie, a ukryte działa na twoją korzyść pozwalają żywić nadzieję na pomyślny powrót do domu. Jak na razie jednak twoi komandosi znajdują się na półce na zachodniej krawędzi mapy i - prawdopodobnie - czują się nieco niepewnie w otoczeniu wszelakiego typu żołnierzy przeciwnika. Co, wydaje

się że utknąłeś? Nic podobnego - otoczenie wprawdzie jest średnio przyjazne, a układ strażników na pozór uniemożliwia jakąkolwiek aktywność, ale...

Uczyń ten pierwszy krok! - wykorzystaj fakt, że Szpieg jest już przebrany w mundur oficera niemieckiego i odwróć uwagę żołnierzy, by uzyskany tak czas Zielony Beret mógł wykorzystać na swój własny, nieprawdopodobnie skuteczny sposób. Jako że jednak strażnicy widzą w zasadzie każdy centymetr kwadratowy mapy, twoje opanowanie (Zielonego Bereta) oraz wyczucie chwili (okazji) muszą być idealne! ...Ale czy doszedłbyś aż tutaj, gdyby tak nie było w istocie?! Nie przejmuj się również tym, że zaczepieni przez Szpiega żołnierze rozglądają się - znudzi się im, a ty otrzymasz wyczekiwaną szansę na zdziałanie czegoś, czego nikt nie zobaczy! Na początek powinieneś skoncentrować się na kolejnym zdejmowaniu pojedynczych strażników odwróconych od scen zabójstw. Najlepiej byłoby również - to jednak wymaga czasu - abyś ukrywał ciała pokonanych (vae victis!) w miejscu, w którym ukryci są pozostali członkowie twojej grupy; dzięki temu, w sytuacji gdy będziesz zmuszony użyć wabika, nie będzie niebezpieczeństwa, że któryś z nadbiegających strażników przypadkowo ujrzy ciało. ...No dobrze - przyznaję - nie jest dobrze! Nie jest jednak również beznadziejnie! Wprawdzie ta część misji jest niesamowicie wręcz wymagająca (wku...rzająca), a twoje wyczucie - o ile nie życzysz sobie morderczego alarmu - musi być po prostu idealne, jednak... Jednak - po prostu rób swoje: nie zapominaj o odwracaniu Szpiegiem uwagi i wykorzystuj "kupiony" w ten sposób czas na zabijanie Zielonym Beretem. Jeśli będziesz wykorzystywać zarazem kilka okien podglądu naraz - jest spora szansa, że prześliźniesz się nawet bez zadrapań! Ach, jeszcze jedno - nie zapominaj o kryciu się Zielonym Beretem wewnątrz budynków i - jeśli to możliwe - zakopywaniu się w piasku!...

Kiedy zaś pierwszy obszar będzie już czysty, wyślij Szpiega w dół drogi, do bramy głównej kompleksu, i odwróć uwagę grupy trzech patrolujących strażników, tak by spoglądali oni na zachód z brzegu klifu. W czasie gdy będą zajęci, przemieść Zielonego Bereta w dół drogą i wespnij się po ścianie klifu. Będziesz mógł w łatwy (czy przyjemny?...) sposób wyeliminować dwóch strażników na jego krawędzi, bez ryzyka spostrzeżenia. Kiedy z tym (nimi) skończysz, zejdź po drabince na wschód i ukryj się za usypiskiem kamieni. Jak zapewne zdążyłeś się domyślić - aktualnym celem jest "wysprzątanie" krawędzi obozu i uczynienie sobie bezpiecznego wejścia do jego wnętrza - jak na razie marsz wszystkimi komandosami do bramy głównej równy jest samobójstwu! ...Już lepiej samemu sobie palnąć!...

Wyczyść obszar przy SDKFZ 231 (twojej przepustce do domu...) wykorzystując ten sam, co poprzednio sposób: wykorzystując zdolność Szpiega do odwracania uwagi i Zielonego Bereta - do zabijania. Są jednak dwie rzeczy, które powinieneś mieć w pamięci: pierwsza - żołnierze na dachach i krawędziach mają świetne widoki (unikaj jak tylko możesz rzucanych przezeń wrogich spojrzeń); druga zaś - ściśle powiązana z poprzednią - to smutny fakt, że w przypadku ogłoszenia alarmu najprawdopodobniej nie spostrzeżesz czerwonych mrugających świateł i nie usłyszysz modulowanego sygnału brzęczyków!

Plan ogólny nie mówi nic o konieczności wyeliminowania nożem wszystkich strażników. I słusznie - wszystkim czego potrzebujesz, jest jedynie zapewnienie bezpiecznego przeniknięcia Kierowcy w pobliże pojazdu opancerzonego, tak by mógł on "zaopiekować" się nim! Kiedy tego dokona - rozsiądź się wygodnie i podziwiaj!... - oto SDKFZ 231 koszący tak wszystkich żołnierzy patrolujących centrum kompleksu, jak i posiłki nadciągające z kierunku kwatery dowodzenia. Niestety jednak - karabin maszynowy, w jaki wyposażono twoją nową zabawkę nie jest w stanie sięgnąć strażników stojących na dachach... Zawsze jednak możesz pozbyć się ich wstrzykując im Szpiegiem coś silnie trującego w tętnicę szyjną (oczywiście: zważając na to, by nikt inny się temu nie przyglądał!...).

Kiedy cały obszar zostanie oczyszczony - aż po tunel na północy - czas na Sapera. Masz na stanie trzy ładunki wybuchowe i cztery wieże wiertnicze do zniszczenia - jest więc problem. Jednak nie przejmuj się tym i z ZANIM zbliżysz się do celów głównych misji biegnij Saperem na północ do wejścia tunelu i podłóż jedną ze swych bomb w jego prawym, dolnym narożniku. Powód? Ano banalny - zdetonowanie ładunku zablokuje tunel i uniemożliwi włączenie się do akcji sił znajdujących się po jego drugiej stronie! A - zwróć uwagę - stoi tam nie byle co, lecz bliźniaczy twojemu, ale wrogi, SDKFZ 231, który - najprawdopodobniej - bez chwili wahania zezłomuje twój własny i przyczyni się do powstania legend w wojskach armii wszystkich frontów o "masakrze komandosów nieudaczników"... Kiedy tunel będzie już wysadzony, wróć Saperem do głównego obozu. Znajdziesz na jego obszarze dwie z czterech wież wiertniczych. Podłóż pod każdą z nich po jednym ładunku i - zważając na to, by odłamki nie pospadały twoim ludziom na głowę - wysadź je w powietrze! No, dwie zdjęte, dwie do zdjęcia!...

Jak zapewne wiesz, pozostałe dwie wieże znajdują się w kamieniołomie i nikt z twoich, nawet Zielony Beret, nie ma do nich dostępu. To jednak nie jest problem - istnieje bowiem pewien sposób...! Te wieże wylecą w przestrzeń, jednak wcale nie za sprawą ładunków wybuchowych! Spójrz - naprzeciw jednej z nich postawiono kilka beczek; obok drugiej zaś przejeżdża ciężarówka... z paliwem! Wszystkim czego potrzebujesz jest ustawienie swojego komandosa na krawędzi od południa (najlepiej wykorzystać Snajpera, gdyż jego zasięg jest największy...) i - po prostu strzelić w ciężarówkę, a następnie w którąś z beczek, by obie wieże posłać (na chwilę) w powietrze, a ostatecznie - na ziemię! Zwróć uwagę jednak na to, jak precyzyjny musi być strzał w ciężarówkę - musi znajdować się ona dokładnie naprzeciw wieży; w innym wypadku znajdzie się zbyt daleko, by jej wybuch mógł przynieść szkodę (wieży) i pożytek (tobie). Zresztą - praktyka (metoda "save&load") czyni mistrza!

Kiedy wszystkie wieże będą jedynie wspomnieniem (koszmarem nocnym niemieckiego dowództwa ;), zapakuj wszystkich swoich ludzi w transporter opancerzony i... umykaj drogą prowadzącą na zachód - do domu!

ZADANIE 12

• Dostępni komandosi:
Zielony Beret, Snajper, Szpieg, Więzień (? - taki z niego komandos, jak...)

• Wskazówki ogólne
Alarm jest włączany już w pobliżu pierwszych baraków - nie krępuj się więc używać broni palnej. Wykorzystuj Snajpera wszędzie tam, gdzie uznasz to za stosowne (bądź po prostu - użyteczne); nie jest on bowiem niezbędny i śmiało może być rozmieniany na drobne! Nawet nie myśl o uwalnianiu więźnia dopóki wszyscy strażnicy obserwujący niższy poziom nie będą czasem przeszłym dokonanym!
Szybko przekonasz się, że zdolność Szpiega do odwracania uwagi wrogich żołnierzy jest czystym błogosławieństwem! Nie zapominaj o tym, że żołnierze na dachach widzą wszystko, co dzieje się pod nimi. Niemcy mogą strzelać z poziomu niższego na wyższy i... zabijać w ten sposób; Ty zwykle nie masz takich okazji.



• Strategia misji
Na pierwszy rzut oka misja 12. prezentuje się diablo trudno: twoi ludzi zostali dosłownie rozrzuceni po mieście, wszędzie jest pełno strażników, ty masz uwolnić więźnia, a na domiar złego - obszar, z którego możesz ostatecznie uciec znajduje się tak niesamowicie daleko... Ech! Jednak - głowa do góry, uszy na boki - zauważ, że briefing misji, chyba dla urozmaicenia ;), oferuje całkiem przydatną informację - "...the alarm has been turned off", co przekłada się na nasze: "...alarm został wyłączony.". A - jak zapewne pamiętasz - włączenie alarmu wiąże się z niemiłym skądinąd, a rozpowszechnionym w armii wroga zwyczajem "wyrajania się" (to od roju :)) z budynków baraków czy innych kwater dowodzenia i - co więcej - pozostawania w raz zaalarmowanym obszarze co najmniej do końca misji!... W misji 12. natomiast - bęc! - problem z głowy! Alarm był już włączony, więc ci nieszczęśnicy w pierwszej części mapy to wszyscy, o których musisz



"zadbać"! ...A jako że Niemcy i tak już zdają sobie sprawę z twojej obecności, nie musisz czaić się (no nie - to musisz ZAWSZE!...) i przejmować wezwaniami o ogłoszenie larum - przynajmniej w trakcie swej przeprawy po dachach! Nawet bowiem jeśli..., to i tak wszystkim co może się wydarzyć, będzie... trzech więcej strażników, który wyjdą z centralnego budynku na niższym poziomie, którymi zresztą "zaopiekować się" jest wyjątkowo łatwo!... Pamiętaj jednak, że powyższy sposób działa jedynie wówczas, gdy skaczesz sobie po dachach - jeśli znajdziesz się jednak na ziemi, nieopodal punktu ewakuacyjnego, a zupełnie blisko drugiego budynku dowództwa - dźwięk alarmu będzie prawdopodobnie ostatnią rzeczą, którą usłyszysz... w tym "sejwie" ;)).

Jak na razie jednak - nie przejmuj się! Skoncentruj się natomiast na "zespoleniu" rozrzuconych komandosów, uratowaniu więźnia i... zapewnieniu sobie kilku chwil dobrej zabawy! Misja 12. bowiem jest bez wątpienia jedną z tych, w których możesz dowolnie łamać zasady i w sumie czynić wszystko, co ci się zamarzy!... Strzelaj do wrogich żołnierzy i wykorzystuj wywoływane przez siebie zamieszanie i w ogóle bądź niepoprawny - jak zwykle zresztą! ;) A kiedy już więzień wychynie spoza krat, poruszaj się po mapie zgodnie z ruchem wskazówek zegara - aż do miejsca, z którego będziesz mógł udać się na zasłużony urlop... trwający co najmniej do kolejnego razu!

Dzięki niech będą bogom za to, że Szpieg rozpoczyna to zadanie już w mundurze (którego autorytet będzie - oczywiście - skrzętnie wykorzystywany na wrogu celem umożliwienia przemykania się innych komandosów)...! Na razie jednak... nie jest on potrzebny! Zamiast niego zacznij zabawę Zielonym Beretem! Nasz heros obecnie znajduje się w budynku na niższym poziomie, na północny zachód od Szpiega. Akcja! Kiedy pojedynczy strażnik przechodzi obok drzwi, a patrol na wschodzie jest odwrócony do nas tyłem - wyskakuj Zielonym Beretem z domku, strzel żołnierzowi w tył głowy i... szybciutko wracaj z powrotem za drzwi. Oczywiście to wywoła alarm - jednak czy nie lepiej mieć tych trzech już na początku, kiedy jeszcze nie stanowią takiego problemu, jakim mogliby się stać później?...

Zaraz po tym, jak strażnicy - po zbadaniu sprawy - wrócą na szlaki swych patroli, biegnij Zielonym Beretem na zachód do drabinki i ustaw się tuż przy murze. Postrzelaj sobie chwilę w przestrzeń dopóki nie ujrzysz, jak trzyosobowy patrol zbliża się, by przekonać się o przyczynie nieporządku. Ze swej pozycji powinieneś mieć możliwość wystrzelania ich wychodzących zza rogu - jednego po drugim - i to bez większych uszkodzeń niż ewentualne przypadkowe zadrapanie. Gdyby coś ci się przyTRAFIŁO - pociesz się tym, że jeśli z nimi skończysz, dolny poziom będzie czyściutki!... Jednak nawet nie myśl jeszcze o uwalnianiu więźnia - strażnicy na dachu nadal stanowią poważne zagrożenie i nie obejdzie się bez ich zdjęcia, zanim dokonasz włamania.

Kiedy wszyscy żołnierze na górze będą odwróceni - w razie czego dopomóż sobie Szpiegiem - wespnij się Zielonym Beretem po drabince i zabij pierwszego z nich od tyłu. Pozostali w pobliżu strażnicy na dźwięk wystrzału rzucą się w twoim kierunku, jednak ty zdejmuj ich kolejno celnymi pociskami - wtedy, gdy biegną. Nie zastanawiaj się też długo nad ryzykiem ewentualnego przygarnięcia kilku kul na klatę naszego dzielnego komandosa - to naprawdę twardy skur... stwór (że powtórzę za Mistrzem Sapkowskim...) i potrafi znieść takie lanie! ...A przecież Szpieg dysponuje cudownym, leczącym każde rany zestawem pierwszej pomocy!...



W momencie gdy ci wszyscy nieszczęśnicy udadzą się do krainy wiecznych łowów - przypomnij sobie o Snajperze. Ukryty jest on w niewielkiej "chatce" na drugim poziomie, z - co najgorsze - trzema Niemcami za drzwiami. Przemieść w ich pobliże Szpiega i zajmij ich uwagę. Czyń tak, w tym czasie zaś Snajperem wysuwaj się zza drzwi, zdejmuj pojedynczych strażników i kryj się z powrotem. Tak nawiasem mówiąc - masz całkiem sporo pocisków - nie musisz zastanawiać się nad każdym jednym (choć...). Bądź jednak ostrożny - na prawo - prawdopodobnie poza ekranem znajduje się kilku wartowników, którzy są w stanie spostrzec naszego rzutkiego komandosa i - bezczelni! - strzelać w niego! Sposób? Banalny - otwarte równocześnie kilka okien i... po problemie!

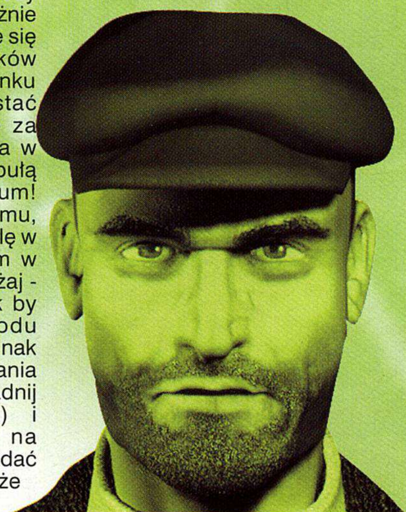
Kiedy już usuniesz w ten sposób dostateczną ilość wrogów (chodzi o oczyszczenie "z wrażych spojrzeń" drabinki) wespnij się po niej Zielonym Beretem, przemknij (przepełznij) za budynek lub stertę skrzyń i znów wykorzystaj starą sztuczkę opierającą się na pytaniu "czy strzał jest w stanie cię zainteresować, mój nieprzyjacielu?". Wszystko to zaś celem wykończenia kilku kolejnych żołnierzy... Problem w tym jednak, że nie wszyscy oni są tak ciekawscy, by ryzykować podejście do strzelającego szaleńca (bez urazy panie komandos!...) i będziesz - niestety - zmuszony do wykorzystania zdolności specjalnej Szpiega, by móc podpuścić do nich Zielonego Bereta i zabić ich od tyłu (he he: nie przyszła góra do Mahometa...). ALE! Ani się waż zdejmować wartownika na dachu na północy! Czyniąc to, możesz być pewien, że twoja misja ma się praktycznie ku końcowi - ku gorzkiemu końcowi! - gdyż strażnicy na wschodzie są w stanie to ujrzeć! Jak zauważyłeś jednak zapewne - pod tobą, na balkonie stoi dwóch żołnierzy obserwujących niższy poziom; również oni są zbędni w sytuacji gdy chodzi o uwolnienie więźnia. Wyeliminowanie ich jednak nie będzie domeną Zielonego Bereta (niespodzianka!...), lecz... Szpiega. Zejdź nim w dół i "zaszczep przeciw życiu" ich obu - szybko, łatwo i bezszelestnie!... Kiedy tego dokonasz, niższy poziom będzie wolny od wzroku wpatrujących się weń Niemców, ty zaś będziesz mógł śmiało zejść jednym ze swoich na dół i wyzwolić więźnia. Zaraz po tym zgromadź ich wszystkich przy "chatce Puch... Snajpera" i przygotuj na drugą, ostateczną część tej misji.

No, trzeba przyznać, że od teraz akcja będzie toczyć się szybciej. Wschodnia część mapy - ta, na której umieszczono punkt ewakuacyjny, jest szczelnie wypchana żołnierzami i w dodatku - znajdują się w niej kolejne baraki. Dźwięk alarmu i masz - stary druhu - problem! Najwyższy czas zatem na odłożenie na lepsze czasy pistoletów i powrót do jedynej - na dłuższą metę - skutecznej metody komandosów - poleganiu na nieuchwytności. Pamiętaj zarazem, że to nie tylko wystrzały budzą do życia czerwone lampki i wyjące, rozedrgane syreny alarmu - również śmiesznie nieznaczący pozornie fakt, że ktoś tam krzyknie sobie "alarm!" sprawi, że z budynku dowództwa wysypią się żołnierze, których uniknąć będzie bardzo trudno! ...A nie zapominaj o tym, że wrogowie mają słabe nerwy i krzyczą na widok ciał ich Kameraden! Podsumowując w jednym zdaniu: musisz nie tylko bezszelestnie zabijać, ale i dobrze kryć ciała!

Pierwszą rzeczą jaką powinieneś zrobić na nowej drodze życia, jest zdjęcie tego pojedynczego wartownika z dachu - przy pomocy Snajpera. Obserwuj jednak uważnie sytuację na wchodzie - znajduje się tam dwóch stojących strażników spoglądających w twoim kierunku (możesz jednak - aby pozostać niezauważonym - ukryć się za skrzyniami); każda więc akcja w pobliżu budynku z zieloną kopułą skończy się wzniesieniem larum! Kiedy poślesz już pojedynczemu, "dachowemu" wartownikowi kulę w głowę, wycofaj się Snajperem w zacisze swej chatki. Teraz uważaj - podnieś Zielonego Bereta, tak by dwóch strażników ze wschodu mogło go spostrzec!... Kiedy jednak zaczną wzywać oni do zatrzymania się (HALT!), natychmiast przypadnij twarzą do gleby (dachu) i przepełznij za skrzynie na zachodzie. Oni podejdą, by zbadać sytuację (jeden dodatkowy może dołączyć do nich po drodze), a ty...? No cóż - wystrzelasz ich jednego po drugim, gdy będą wychodzić zza narożnika!...

Od tej chwili misja będzie skomplikowana, lecz nie przytłaczająco trudna; można rzec nawet, że to co najgorsze, dawno już za nami! Poruszaj się całą grupą (wliczając w nią, choć to absurd, również więźnia...) zgodnie z ruchem wskazówek zegara, kryjąc się w trakcie tej przeprawy we wnętrzach budynków. Wykorzystuj również - jak zwykle - zabójczy duet: odwracający uwagę Szpieg i mordujący z zimną krwią Zielony Beret - przez cały czas dbając o to, by skrzętnie ukrywać ciała pokonanych. Najtrudniejsze jest niewątpliwie zejście po schodach i przedarcie się do pojazdu, w którym - jak przewiduje plan misji - masz opuścić to średnio gościnne miejsce - najlepiej jest zająć uwagę patrolu Szpiegiem, przemknąć się i zapakować w ciężarówkę, i następnie dołączyć Szpiega do reszty i spokojnie wyjechanie na wolność. ...Oczywiście - bądź ostrożny: to, czym się poruszasz nie jest czołgiem - to tylko stara, rozsypująca się ciężarówka, która - trzeba zdawać sobie z tego sprawę - jest BARDZO podatna na ogień przeciwnika!

Gem.ini



Wing Commander: SecretOps

PC Origin

Vademecum broniowo-przeciwnikowe

Wrogowie

Moray

Statek średniej wielkości, powolny i nie grzeszący nadmiarem zdolności taktycznych. Nie powinien sprawiać najmniejszych problemów nawet jeśli twój myśliwiec wyposażono w najmniej szybkostrzelne działka. Jego osłony zbytnią wytrzymałością nikogo nie szokują, podobnie zresztą jak i pancerz. Słowem mięso armatnie.

Skate

Nadzwyczaj szybki osobnik, wymuszający bardzo częste użycie dopalaczy. Ale poza dobrym silnikiem tudzież malymi gabarytami nie jest niczym specjalnym (zwłaszcza biorąc pod uwagę jego cieniutkie osłony) i po paru strzałach kończy swą egzystencję w efektownym wybuchu.

Skate Class B

Ciężki myśliwiec przystosowany do walki z bombowcami. Nie stanowi większego zagrożenia dla twoich skrzydłowych, ale potrafi nieźle ugryźć coś większego. Jego podstawowe uzbrojenie może porządnie uszkodzić Cerberusa, więc jeśli tylko twoja latająca baza nie jest w najlepszym stanie, rozwalaj je jak najszybciej. Z pozytywnych cech: rozwala je się raczej bez problemów dowolną bronią zjadającą osłony - są powolne i niezbyt zwrotne. Z gorszych wiadomości: niestety po „zniszczeniu" dzielą się na trzy Skatesy, którymi trzeba się następnie zająć.

Stingray

Wielkością i siłą ognia przypominają Moray'a, ale są znacznie szybsze, bardziej manewrowe, a przez to stanowią dużo większe zagrożenie. Bez wątpienia trzeba mieć na nie oko przez cały czas, ale w większości wypadków trzeba się będzie najpierw zająć pilniejszymi sprawami. Najlepiej pogadać z nimi przy pomocy działka rozprawiającego się w jak najkrótszym czasie z osłonami - sam pancerz długo naporu argumentów nie wytrzyma - albo po prostu je ignorując.

Stingray x 3

Jeśli zostawisz trzy Stingray'e w ustronnym miejscu, możesz być pewny że się połączą, tworząc właśnie tego stwora. Jest się czego bać: jeśli widziałeś Cerberusa strzelającego ze swego wielkiego działa, to oni mają właśnie coś podobnego, tyle że strzelającego prawie dwukrotnie szybciej. Nie powinno dziwić, że z takim potencjałem atakują głównie na większe jednostki, choć od czasu do czasu lubią się także zajmować twoimi skrzydłowymi - z opłakanym dla nich skutkiem. Najlepszą przed tym dziwadłem obroną jest wypalenie rakiety - Pilum bez problemów je rozdziela, a w większości wypadków jeszcze jednego z trójcy przy okazji niszczy. Trzeba tylko uważać, by się ponownie nie połączyły. Nie polecam natomiast ataku czołowego, gdyż nawet przy pełnych osłonach nie zawsze uda się ich strzał przeżyć - przy ataku od tyłu takich problemów nie ma.

Lamprey

Bardzo szybkie bestie, są w stanie prześcignąć nawet Skate'a. Ich bardzo dziwny wygląd ułatwia szybką identyfikację - bardzo przydatna cecha, wiadomo na kogo zwracać uwagę. Strzelają jasnymi niebieskimi kółkami energetycznymi, mającymi całkiem porządne zdolności niszczycielskie, ale na szczęście nie posługują się rakietami, w każdym razie niczego takiego nie udało mi się zaobserwować. Mimo dużego potencjału nie są szczególnie trudnym przeciwnikiem ze względu na bardzo słabe osłony - parę celnych strzałów i kończą żywot. Najlepiej wykańczać je z jakiegoś szybkostrzelnego działka, gdyż zaliczenie trafienia nie jest najłatwiejszym zadaniem.

Barracuda

Pierwszy cięższy przeciwnik na liście, należy do klasy korwet, czyli najmniejszych okrętów bojowych, z jakimi przyjdzie ci się spotkać. Mimo iż nie posiada hangarów dla myśliwców ,potrafi być, dzięki swym silnikom skokowym, bardzo niemiłą niespodzianką dla bombowców i cięższych statków walczących po twojej stronie. Zwłaszcza, że atakuje wszystko co tylko się do niego zbliży, lub do czego zbliży się sam. Jeśli już musisz pooglądać go przez lupę, to upewnij się, że lecisz szybko: jedna sekunda bezruchu to dla niego aż nadto, by musieli ci wyprawiać pogrzeb. Ma jednak jeden słaby punkt. Jeśli podlecisz do niego dokładnie od tyłu, to wieżyczki nie będą w stanie ciebie namierzyć, wystarczy więc tylko przełączyć się na Duster Cannony i jego wielki żółty silnik rozpocznie równie wielką reakcję łańcuchową, zakończoną miłym kosmicznym wybuchem.

Manta

Ponownie coś mniejszego, choć także potrafiącego dać wycisk. Manta nie jest wprawdzie tak szybka jak Lamprey czy Skate, ale i tak mieści się w górnej strefie stanów średnich, a w dodatku ma mocne tarcze - jej zamiana w kosmiczny pył nie jest zadaniem łatwym, zwłaszcza dla niewprawnych we właściwym używaniu Cloudbursta. Jeśli twoim zadaniem jest obrona jakichkolwiek wolniejszych jednostek, to powinieneś zająć się najpierw właśnie nią.



Red Manta

Czerwono pomalowana odmiana poprzedniej jednostki, jednak zmiany nie odnoszą się jedynie do koloru, jest bowiem znacznie twardsza niż poprzedniczka, a co gorsza przenosi na pokładzie znaczną liczbę torped. Pozostawiona sama sobie bardzo szybko rozprawi się zarówno z Cerberusem, jak i z dowolną inną większą jednostką Konfederacji. A żeby nie było zbyt prosto, to jedynym sposobem na odróżnienie jej od mniej groźnej odmiany jest identyfikacja wizualna (wspomniana zmiana farby na kadłubie) bądź skorzystanie z mapy nawigacyjnej, a obydwa te sposoby do zbyt szybkich niestety nie należą.

Devil Ray

Praktycznie rzecz biorąc jest to uniwersalny nocny koszmar: Devil Ray sprawdza się bowiem zarówno jako myśliwiec przewagi powietrznej, bombowiec czy jednostka czysto defensywna. Nadaje się do wszystkiego, a jedyne z czym ma problemy, to pełnej skali atak torpedowy na ciężkie jednostki Konfederacji, ale i tak przysparza wystarczająco dużo



kłopotów: połączenie ciężkich dział i szybkości ponad 650 kps przyprawia każdego rozsądnie myślącego o ból głowy. A do tego dochodzą jeszcze rakiety i „głupia" maniera do posyłania ich ku wszystkiemu, co jest akurat w pobliżu, nawet jeśli oznacza to zmianę aktualnego celu! Wszystko to wzięte razem do kupy sprawia, że jest to cel priorytetowy, któremu broń Boże nie można pozwolić na zbliżenie się do niczego, co masz ochraniać - bo nie będziesz już miał co ochraniać. Najlepszym narzędziem odstraszającym są ciężkie rakiety w rodzaju Artemis i Swarma połączone z gradobiciem z działek - po takim potraktowaniu powinien mieć serdecznie dosyć.

Działka

Cloudburst

Coś dla mających dobre oczy i pewną rękę: szybkostrzelność Cloudbursta jest wprawdzie bardzo mała, ale za to po połączeniu wszystkich luf (co uzyskuje się naciskając CTRL + G) straty przechodzą przez wraże osłony jak nóż przez masło! Jeśli chcesz uzyskać maksymalny efekt, odczekaj sekundę przed oddaniem kolejnego strzału, uszkodzenia osłon będą wtedy dużo większe niż przy ogniu ciągłym - o ile można tak prowadzenie ognia z tego działka nazwać.

Chain ION

Bardzo duża szybkostrzelność idzie w tym przypadku w parze z minimalnymi zdolnościami penetracyjnymi wrogich osłon. Mimo to jest ono użyteczne w walce z co szybszymi i zwrotniejszymi myśliwcami wroga, kiedy to problemem jest nie tyle przebicie się przez tarcze, co samo trafienie, a poza tym, gdy już wroga jednostka nie ma osłon, to zadawane pancerzowi obrażenia robią znacznie lepsze wrażenie.

Dust Cannon

W każdym calu ulepszona wersja poprzedniego działka. Tym razem duża szybkostrzelność idzie jeszcze w parze z porządnymi zdolnościami do „psucia" wrogów i to zarówno tych z tarczami, jak i tych ich pozbawionymi. Słowem perfekcyjny wybór we wszelkich spotkaniach z myśliwcami, nie tylko zresztą tymi super szybkimi.

Tachyon

Coś na pierwszy rzut oka przypominającego Cloudbursta, chociaż prawdę powiedziawszy strzela nawet rzadziej od niego. Także biorąc pod uwagę uszkodzenia zadawane osłoną nie wydaje się niczym specjalnym, ale za to po ich zejściu... po prostu rozrywa wrogów na kawałki! Na Skatesa wystarczą dwa, trzy strzały, by skończył swój marny żywot efektywnym BUM! Byłby idealnym rozwiązaniem na wszystkich słabo opancerzonych wrogów, gdyby nie największa jego wada: żera energię w tempie prawdziwie zastraszającym, więc zbyt długo się z niego nie postrzela. A że słabo chronieni wrogowie są zazwyczaj bardzo szybcy, więc wymagania co do koordynacji oko-spust odstraszają praktycznie wszystkich adeptów latania, czyniąc z niego narzędzie przydatne jedynie do dobijania rannych.

PLS Particle

Kolejne działko przywodzące na myśl już opisane narzędzie, tym razem Dust Cannona. Podobnie jak on, strzela bardzo często, ale nie zadaje aż takich obrażeń, choć mimo to jest to nadal bardzo dobry wybór w starciach z wszelakimi szybko poruszającymi się celami.

Rakiety

Artemis ELRIR

Wielozadaniowa Artemis ELRIR (od angielskiego skrótu oznaczającego zwiększone zdolności rozpoznawania obrazów z dużej odległości) jest najlepszą jednogłowicową rakietą będącą na wyposażeniu statków Konfederacji. Wymaga dość krótkiego czasu by uchwycić cel, a później sprawia wrogom bardzo duże problemy - jej zmylenie lub wymanewrowanie to prawdziwa sztuka (przez duże S), którą posiadło bardzo niewielu z nich. Nie powinna więc dziwić jej popularność, nawet wśród najlepszych pilotów.



PilumIV FF

Rakieta niezastąpiona w sprawianiu wrogom niemiłych niespodzianek. Mimo iż nie jest tak potężna jak Artemis, ma jedną podstawową przewagę: nie wymaga uprzedniego uchwycenia wroga w celownik. Dzięki własnym sensorom automatycznie szuka najbliższego wroga, nawet jeśli siadł sobie na twoim ogonie, a przy okazji nie rusza sprzymierzeńców (stąd w nazwie skrót FF, oznaczający układ rozpoznający swój-obcy). Zastosowania raczej oczywiste, bardzo dobrze sprawdza się we wszelkich trudnych sytuacjach, kiedy to na wymagające czasu na złapanie celu rozwiązania nie można sobie pozwolić.

Swarmer AB

Coś na większe jednostki. Mimo iż czas potrzebny na jej zalokowanie się na celu jest porównywalny z wymaganym przez Artemis, to jednak nawet po wystrzeleniu musimy mieć go przez cały czas w zasięgu wzroku. Ma jednak, mimo tych niewygód, parę zalet. Przede wszystkim po odpaleniu do celu zmierza nie jedna rakieta, a ich zgraja, której siła uderzenia robi na każdym bardzo pozytywne pierwsze wrażenie (dla niektórych jest to także wrażenie ostatnie, ale nie wnikajmy w szczegóły...). Poza tym rój ten jest kompletnie niewrażliwy na wszelkie przeszkadzajki używane przez wrogów, co czyni ją bardzo dobrym rozwiązaniem w starciach z kolesiami w rodzaju Devil Ray'a.

Tracker MIRV

Druga multigłowicowa rakieta w arsenale Konfederacji, jednak w przeciwieństwie do Swarmera nie wymaga uprzedniego zalokowania na celu. Wystarczy go tylko wystrzelić w kierunku nowej fali wrogów, aby po wyczerpaniu paliwa w głównym silniku wypuścił cztery mniejsze rakiety z własnymi sensorami i układami rozpoznającymi swój-obcy, udające się na spotkanie z najbliższym wrogiem - dokładnie w taki sposób, jak PilumIV. Prócz przerzedzania nowych, przydatna jest także w pościgu za zbiegami, którzy z pewnością jej zalety docenią, o ile jeszcze będą w stanie.

Dragonfly Rocket Pods

Słabe, niekierowane pociski, których jedyną zaletą jest duża liczba, niezgorsza szybkostrzelność i dobra szybkość. W pojedynkę nie są warte uwagi, ale w kupie... zwłaszcza większe, powolne statki, w rodzaju krążowników i transportowców, nie powinny mieć problemów ze zrozumieniem, co też czuje krowa, którą obsiadło stado małych, brzęczących i wrednie gryzących gzów - z tą jednakże różnicą, że kąsających dużo skuteczniej.

Mosquito Rocket Pods

Najnowszy nabytek Konfederacji. W najprostszych słowach jest to Dragonfly, tyle że z dodanym małym urządzeniem odpowiedzialnym za naprowadzanie na cel. Taktyka użycia praktycznie taka sama, jak w przypadku tych pierwszych, tyle że Mosquity dają jednak dużo większe możliwości.

Pike Heavy Torpedo

Największe „cygaro" w arsenale, niezastąpione w atakach na cięższe maszyny wroga. Wymaga bardzo długiego czasu, by złapać cel na swoją muszkę, dolecenie do niego zajmuje jej prawie wieczność (pod warunkiem, że nie zostanie wcześniej zestrzelona), ale jak już doleci, robi bardzo ładne, duże BUM. Przed jej odpaleniem warto się jednak upewnić, że nie zostanie zestrzelona przez wieżyczki wroga, dla których jest celem zarówno wymarzonym, jak i bardzo prostym.

Lancer Light Torpedo

Lżejsza wersja poprzedniego pocisku, przydatna w spotkaniach z nieco mniejszymi delikwentami, choć nie tylko. Nawet jeśli zajmujesz się czymś większym, a w dodatku to coś ma jeszcze działające wieżyczki, to skorzystanie z Lancera może być najlepszym wyjściem: wymaga znacznie mniej czasu na zalokowanie się na celu, co znacznie całe zadanie ułatwia. Wprawdzie przy jego użyciu będziesz się z wrogiem bawił trochę dłużej, ale będzie to i tak znacznie bezpieczniejsze niż czekanie aż Pike przyjmie nowy cel do swej powolnej świadomości.

No i to by było tego poradnika na tyle. Dałoby się jeszcze wprawdzie napisać parę słów o statkach, którymi przyjdzie latać graczowi, ale jako że i tak są one przydzielane automatycznie i nie można na ten arbitralny wybór nic poradzić, więc sensu to zbyt wielkiego nie ma, a jedynie pożarłoby wasz cenny czas i nie mniej cenne strony w Plusie.

McDrive



Wing Commander: SecretOps

PC Origin



Poradnik taktyczny cz.1

Witam wszystkich miłośników kosmicznych strzelanino-symulatorów w pierwszej części poradnika taktycznego do tej dziwnej gry. Dziwnej dlatego, że jest za darmo, a jedyne co trzeba zrobić, to ściągnąć ją z Sieci. Wprawdzie w naszych warunkach nie jest to najprostsza rzecz do zrobienia, ale zapewniam, że warto. Zwłaszcza z podpowiedziami poniżej, dlatego by dłużej nie przynudzać ,przejdę od razu do rzeczy, czyli opisu misji czekających na gracza w dwóch pierwszych epizodach.

Epizod pierwszy: Deep Black (Głęboka czerń), system Courage

Misja pierwsza: The Capricous Carrier (Nieprzewidywalny lotniskowiec)

Cele główne: Eskorta Cerberusa do bramy w Hiperprzestrzeń
Cele poboczne: Brak
Działka: Cloudburst, Chain Ion
Rakiety: Artemis * 6, PilumIV * 6
Wrogowie: Moray, Stingray, Manta
Przydzielony statek: Panther

Przed pierwszą misją dobrze jest sobie przypomnieć klawisze służące do odpalenia dopalacza (TAB), wypuszczania flar (E) i włączania autopilota (A), co też zostało niniejszym uczynione.

Pierwszy punkt nawigacyjny

Komitet powitalny składa się z pojedynczej czwórki wrogich Moray'ów. Są to myśliwce dość wolne i łatwo się ich pozbyć przy pomocy Cloudbursta. Kiedy zniszczysz ostatniego z nich, przyleci druga fala, tym razem w piątkę. Żeby było ciekawiej, tym razem prócz słabiutkich Moray'ów pojawiają się także Stingray'e. O ile na te pierwsze sposób już znamy, to drugie są w większości wypadków zbyt szybkie, by dać się w ten sposób sprzątnąć. Ale od czego pozostałe uzbrojenie? - kombinacja działka o nazwie Chain Ion i rakiet typu Artemis powinna odebrać im wszelkie chęci do walki.

Drugi punkt nawigacyjny

Komitety powitalne rosną w siłę, w tym miejscu przestrzeni będzie on liczył siedmiu członków. Musisz zwrócić szczególną uwagę na dwa Moray'e, które będą próbowały zwiać, bo jeśli im się to uda, to nici z pozytywnego zakończenia tej misji. Najprościej użyć dopalacza, by się do nich zbliżyć i puścić im parę Artemis, by się rozerwali. W czasie pogoni za dezerterami, za twoimi plecami grupka Mant utworzy ogon i prawdopodobnie wystrzeli parę rakiet, które powinny się ładnie nabrać na twe flary. Gdybyś mimo to miał jakieś problemy ze znikającymi w zbyt szybkim tempie osłonami, poproś o pomoc skrzydłowych (najpierw klawisz C, później 5). Gdy skończysz ze swoimi uciekinierami, pomóż swym skrzydłowym wykończyć wrogów i wracaj na Cerberusa. Misja wykonana.

Misja druga: Scramble / Ambush (Start alarmowy / Pułapka)

Cele główne: Obrona Cerberusa
Cele poboczne: Brak
Działka: Dust Cannon, Cloudburst
Rakiety: Artemis * 4, Swarm * 8
Wrogowie: Skate, Skate Class B, Lamprey, Baracuda, Manta, Moray
Przydzielony statek: Wasp

Jak najszybciej wydostań się z hangaru!

Jest to jedna z trudniejszych misji, więc jeżeli stracisz skrzydłowego, nie marnuj czasu na próby samodzielnego jej skończenia - będziesz go potrzebował na ponowienie prób przejścia po wybraniu Restart.

Już na samym początku jest bardzo gorąco, wrogów jak mrówków zliczyć bowiem nie sposób. Uruchom dopalacze rakietowe (klawisz B, tylko na Waspie), by wmieszać się w tłum zanim ten rozprawi się ze skrzydłowym. Twoim głównym zadaniem jest rozwalenie wrażych myśliwców dobierających się do skóry twoim znajomym. Nie próbuj szczęścia z Barracudami, bo wasze (twój i twojego skrzydłowego) stateczki szybko zmienią się w ogniste kulki. Zajmij się Skatesami i Lampreysami. Gdy już z nimi skończysz, przenieś się na Manty. Nie zawracaj sobie głowy statkami o nazwie Skate Class B - dopóki się nie rozdzielą, nie są groźni.

Parę porad taktycznych. Kiedy lecisz na wroga czołowo, nie odpalaj rakiet, bo zostaną zniszczone przez ogień z działek. Jedynym wyjątkiem są Swarmy, których jest po prostu zbyt wiele, by wraży mógł je wszystkie powystrzelać. Jeśli poradzisz sobie odpowiednio szybko z myśliwcami, twój skrzydłowy nie powinien mieć większych problemów z Barracudami. Dobrym sposobem na szybkie wykańczanie wroga jest napoczęcie go z działek - które niestety względnie szybko tracą chęć do dalszego strzelania, a gdy skończy się w nich energia - posłanie mu rakiety. Szansa, że takie coś przeżyje, jest minimalna, a do czasu zbliżenia się do następnego wroga działka się z powrotem naładują.

Najważniejszy w tej misji jest radar, musisz się w końcu zająć obroną współtowarzyszy, a dzięki niemu z szybkim znalezieniem zagrażających im myśliwców nie powinno być problemów.

Misja trzecia: Straight on Out (Prosto do wyjścia)

Cele główne: Eskorta Cerberusa do miejsca skoku
Cele poboczne: Brak
Działka: Cloudburst, Chain Ion
Rakiety: Artemis * 6, PilumIV * 6
Wrogowie: Moray, Skate, Manta
Przydzielony statek: Panther

Jeśli zaliczyłeś (pozytywnie!!!) misję drugą, na tej będą tylko trzy punkty nawigacyjne. Jeśli natomiast jest ich więcej, to coś wcześniej schrzaniłeś i najlepszym wyjściem byłoby jej powtórzenie - w każdym razie pomoc odnosi się do przypadku, gdy została ona wykonana jak należy.

Pierwszy punkt nawigacyjny

Wracamy do komitetów powitalnych. Tym razem liczy on sobie ośmiu członków, ale że są to tylko Skatesi i Moray'esi, więc problemów z nimi być nie powinno. Zajmij się tymi drugimi przy pomocy Cloudbursta, a po skończonej robocie wspomóż skrzydłowego, jeśli się jeszcze z nimi sam nie uporał, w walce ze Skatesami -najlepiej posyłać takim po Artemisie.

Drugi punkt nawigacyjny

Tutaj fanów jest jeszcze więcej, bo coś około tuzina (dokładniej od dwunastu do czternastu), no a poza tym, prócz Skatesów i Maray'esów czeka jeszcze na was parę Mant. Twój skrzydłowy, jak i poprzednio, powinien sobie poradzić ze Skatesami, pod warunkiem jednak, że zajmiesz się Mantami siedzącymi mu na ogonie - są one twoim najpilniejszym celem. Po skończeniu zabawy z nimi zajmij się Moray'ami, a następnie, jeśli zostanie jakieś zostały, pomóż skrzydłowemu w rozprawie ze Skatesami. Przed przelotem do następnego punktu nawigacyjnego sprawdź zdrówko skrzydłowego (C, a później 4), dobrze by było, gdyby się jakoś trzymał, bo czeka was jeszcze jeden komitet.



Trzeci punkt nawigacyjny

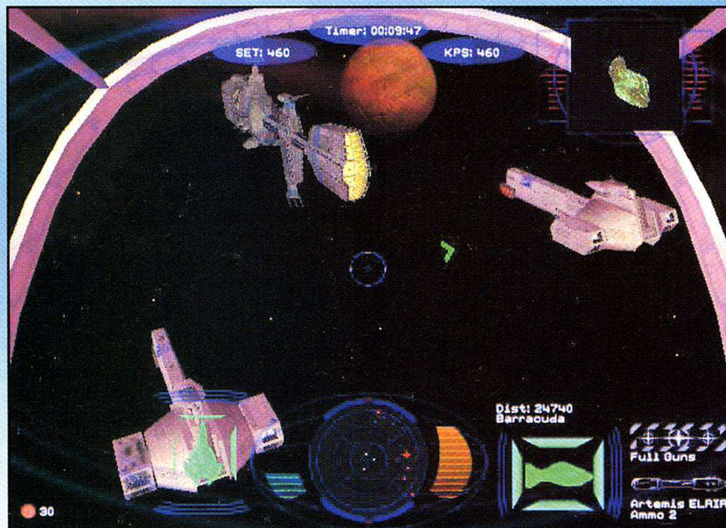
Tym razem jest to dokładnie tuzin Moray'ów i Mant. Jeśli masz jeszcze jakieś rakiety, to jest to dobry moment na pozbycie się ich balastu, zresztą nawet gdy już ich nie masz, ci akurat wrogowie nie powinni stanowić dla was większego problemu. Ba, jest to nawet dobry moment na pobawienie się widokami z zewnątrz i podziwianie ich, choć może nie na samym początku.

Misja czwarta: Visit to Aunt Ella (Wizyta u cioci Elli)

Cele główne: Obrona Cerberusa
Cele poboczne: Brak
Działka: Tachyon Cannon, PLS Particle
Rakiety: Tracker * 4, Artemis * 8, PilumIV * 8
Wrogowie: Devil Ray, Skate Class B, Skate, Moray
Przydzielony statek: Vampire

Zaczyna się podobnie jak misja druga, czyli od startu. Alarmowego!!!

Przydzielony ci myśliwiec rakiet ma, jak wynika z powyższej tabelki, pod dostatkiem, nie ma więc powodu, dla którego nie miałbyś ich często i gęsto używać. Wrogowie przybywają w dwóch dużych falach. Najlepiej każdą z nich powitać Trackerem. To taka duża rakieta, która po odpaleniu leci sobie trochę na wprost, a później dzieli się na cztery mniejsze, uganiające się za najbliższymi wrogami. Po wypaleniu jej w tłum przerzuć się na Skatesów i wykańczaj ich przy pomocy Artemis i świeżutkiego działka PLS Particle. Jak i poprzednio odpuść sobie Skate Class B do momentu, aż się rozdzielą. Jedyne na co szkoda rakiet, to starzy znajomi, czyli Moray'e, którzy z wybuchową wręcz radością powitają twego PLSa. Zresztą, każdy powita go z radością, bo nie dość że ma ładną szybkostrzelność, to jeszcze nieźle dzwoni po osłonach i pancerzu. Twoim największym problemem są Devil Ray'e. Jeśli odgrywają się zbyt mocno, to warto zwiększyć dawany osłonom przydział energii (trzymamy P i joystickiem w kierunku symbolu osłon), a później już tylko parę PilumIV, a powinny mieć dosyć. Po skończonej walce pozostaje już tylko powrót na Cerberusa i poczucie dobrze spełnionego obowiązku, czyli skończenia epizodu numer jeden.



Epizod drugi: Thickening (Gęstniejąca atmosfera), system Ella

Dla leniwych hasło ze wszystkimi zaliczonymi misjami poprzedniego epizodu: Acheron

Misja pierwsza: Fresh Start (Świeżutki start)

Cele główne: Eskorta i obrona Cerberusa
Cele poboczne: Brak
Działka: Cloudburst, Chain Ion
Rakiety: Artemis * 6, PilumIV * 6
Wrogowie: Moray, Manta, Red Manta, Stingray, Devil Ray
Przydzielony statek: Panther

Poniższe podpowiedzi będą działać tylko jeśli ukończyłeś poprzedni epizod z hasłem Acheron, czyli ukończyłeś pozytywnie wszystkie jego misje.

Start

Na rozgrzewkę wrogowie proponują ci parę prościutkich do rozwalenia Moray'ów. Wykończ je korzystając z możliwości połączenia działek, oferowaną przez Panthera. Jest to wyjątkowo zabójcza kombinacja przeciwko dowolnym myśliwcom, jakie spotkasz, nie tylko słabiutkim Moray'om. Spotkanie z delikwentem zaczynasz od delikatnego pukania w fire, by pogłaskać mu osłony krótkim seriami, a gdy już zejdą, wciskasz Fire na stałe, by Chain Ion popukał mu w pancerz - metoda szybka, efektywna i efektowna.

Pierwszy punkt nawigacyjny

Po rozgrzewce pora na spotkanie z komitetem. Składa się na niego dziesięć Moray'ów i jedna Manta. Żeby jej się w pojedynkę nie nudziło, pobaw się z nią w pierwszej kolejności - jest to zresztą niezbędne, bo inaczej zajmie się twoim skrzydłowym. Najlepiej się na niej zalokować (klawisz L), by się gdzieś nie zapodziała i nie zmieniła towarzysza zabaw. Po dostarczeniu jej wybuchowej rozrywki pozostaje już tylko wspomóc skrzydłowego w oczyszczaniu piaskownicy z Moray'ów.

Drugi punkt nawigacyjny

Tym razem oczekuje na ciebie zbiegowisko bardziej pstrokate: Moray'e, Red Manty i Stingray'e. Zacznij od Czerwonej Manty, która po puszczeniu w dysze Artemis (lub dwóch, jeśli się jeszcze będzie trzymała), powinna zrobić się jeszcze bardziej czerwona. Stingray'e nie stanowią większego zagrożenia, ponieważ spotykasz tutaj tylko dwa, a by się mogły połączyć, potrzebują jeszcze jednego towarzysza...

Trzeci punkt nawigacyjny

Dwie Manty zwykłe, jedna czerwona, pięć Stingray'ów i kupka Moray'ów będzie się chciała z tobą w tej okolicy pobawić, ale lepiej, byś trzymał się pewnej kolejności. Najpierw oczywiście przyjacielska wymiana ciosów z Mantą czerwoną, później Stingray'e i Manty zwykłe. Jak i poprzednio Moray'e są tu chyba tylko po to, by ładnie wyglądać, w każdym razie wykończ je dopiero na końcu, bo stanowią najmniejsze zagrożenie.

Czwarty punkt nawigacyjny

Ostatni punkt nawigacyjny jest już nieco trudniejszy. Do Mant obydwu typów i Moray'ów dochodzi bowiem jeszcze pojedynczy Devil Ray, a z nim nie ma żartów. Nie można jednak zacząć zabawy od niego, bo Czerwone Manty skończą swoją partię z Cerberusem w parę chwil. Jedyną sensowną taktyką jest samodzielne zajęcie się Czerwonymi Mantami, przy jednoczesnym skierowaniu skrzydłowych do zabawy z Devil Ray'em. Ponieważ jest to już koniec misji, więc oszczędność rakiet nie ma sensu, a jeśli jeszcze ci jakieś zostały, to będą miłym dodatkiem do połączonych działek.

Misja druga: Unfriendly Terms (Niemiłe warunki)

Cele główne: Patrol wzdłuż punktów nawigacyjnych
Cele poboczne: Brak
Działka: Cloudburst, Chain Ion
Rakiety: Artemis * 6, PilumIV * 6
Wrogowie: Moray, Manta, Stingray, Devil Ray
Przydzielony statek: Panther

Pierwszy punkt nawigacyjny

Garstka Moray'ów i zwykłych Mant. Jak zwykle powinieneś się najpierw zająć tymi drugimi. Jeśli tylko nie pozwolisz żadnej z nich zająć dogodnego miejsca na ogonie twojego skrzydłowego, oczyszczenie tego terenu nie powinno być problemem.

Drugi punkt nawigacyjny

Komitet powitalny to tym razem Moray'e i Stingray'e. Zabawę zaczynamy oczywiście od tych ostatnich. Jedna uwaga: jeśli zaczną się łączyć, zejdź im z drogi!!! Pod żadnym pozorem nie próbuj atakować powstałego tworu od czoła, jedyne sensowne miejsce do ataku na takie coś to tylna półsfera. Jeszcze lepszym sposobem jest jednak posłanie w mające się połączyć zbiegowisko rakiety, co powinno ich zapędy powstrzymać i tym samym uratować cztery litery skrzydłowego, który lubi sobie niestety w starciu z większym czymś zginąć.

Trzeci punkt nawigacyjny

W starciu z Moray'ami, Stingray'ami i Mantami w tej części Wszechświata powinny ci wydatnie pomóc walczące po twojej stronie Excalibury. Zabawę najlepiej zacząć od Mant, chyba że Stingray'e stają się zbyt natarczywe, wtedy zajmij się nimi, aż zostaną tylko dwa (wtedy się już nie połączą). Na koniec zostaw sobie Moray'e, a przed przelotem do następnego punktu scenariusza sprawdź zdrowie skrzydłowego.

Czwarty punkt nawigacyjny

Czeka ciebie niemiła niespodzianka pod postacią Devil Ray'a - jeśli tylko nie opanowałeś gubienia rakiet w stopniu co najmniej perfekcyjnym, bądź masz wątpliwości co do analogicznej umiejętności skrzydłowego, zajmij się nim w pierwszej kolejności. Poza nim lata tu sobie w pobliżu czwórka Stingray'ów, ale jako że startują w pewnej od siebie odległości, masz trochę czasu, zanim zaczną ci dokuczać - najlepiej się ich pozbyć zanim zdołają się połączyć w braterskim uścisku, a jeśli już chcą się koniecznie z czymś spotkać, to niech to już będzie twoja rakieta.

Misja trzecia: Deep Strike One (Głębokie uderzenie jeden)

Cele główne: Wyeliminowanie Niszczyciela, wyeliminowanie bombowców
Cele poboczne: Wyeliminowanie transportowców Obcych
Działka: Dust Cannons, PLS Particle
Rakiety: Artemis * 4, Pilum IV * 4, Lancer LT * 6, Pike T * 2, Mosquito * 36, Dragonfly * 36,
Wrogowie: Moray, Manta, Red Manta, Barracuda, Triton, Orca,
Przydzielony statek: Shrike



Pierwszy punkt nawigacyjny

Na początek czeka ciebie spotkanie z Mantami i Moraysami. Jest to bardzo dobra okazja na przyzwyczajenie się do nowego statku, czyli Shrike'a. Nie grzeszy on bowiem zbytnią szybkością czy zwrotnością, co zmusza do częstego korzystania z dopalaczy. Kolejność rozwalania wrogów taka jak zwykle: najpierw Manty, później Moray'e.

Drugi punkt nawigacyjny

Tu dopiero zaczyna się prawdziwa zabawa, spotykasz bowiem trzy Czerwone Manty, czyli bombowce, których musisz się pozbyć. Niestety, nie mają one najmniejszej ochoty na zabawę z tobą, próbują natomiast jak najszybciej zejść ci z oczu i wykończyć Cerberusa. Musisz im oczywiście w tym przeszkodzić. Jako że szybkością nie grzeszysz, więc musisz zaatakować jak najszybciej i jak najszybciej je wykończyć. Wykorzystaj cały swój arsenał: Artemis'y, PilumIV, wydaj rozkaz ataku swoim skrzydłowym - tu liczy się KAŻDA sekunda! Jeśli ci zwieją, nie masz co marzyć o pozytywnym zakończeniu tej misji. Gdy się już z nimi rozprawisz, pobaw się dla uspokojenia nerwów z Moray'ami.

Trzeci punkt nawigacyjny

Czego tu nie ma! Manty, Moray'e, Barracudy, Tritony, a na dodatek Orka! Przynajmniej tyle dobrze, że możesz liczyć na wsparcie ze strony Excaliburów i Thunderboltów. Jeśli nie poszło ci najlepiej z bombowcami na poprzednim punkcie nawigacyjnym, nie ujrzysz Orki. Polataj sobie w kółko, zajmując się w pierwszej kolejności Mantami, a później Moray'ami, jeśli za bardzo dokuczają twoim skrzydłowym. Takie porządki dobrze wpłyną na przejrzystość atmosfery pozwalając na spokojne zabranie się za większe statki wroga. Jeśli uporałeś się z wrażymi myśliwcami wystarczająco szybko, powinieneś jeszcze zdążyć wykończyć jedną lub dwie Barracudy. Najlepiej jest je podejść od tyłu i postrzelać sobie trochę z Dust Cannona w dysze ich silników. Całkiem możliwe, że będziesz już mógł użyć autopilota, ale nie rób tego! Najpierw skończ zabawę ze wszystkim co lata w pobliżu! Twoim kolejnym celem po Barracudach powinna być Orka. Weź ją na celownik i wykończ jej generator pola ochronnego (systemy zmieniasz klawiszem R) - powinien się szybko zmienić w kupkę złomu po potraktowaniu go działkami i Artemisami. Prawdopodobnie jednak zajęli się już nim twoi skrzydłowi, a twoim następnym celem powinien być silnik. Najlepiej potraktować go ciężką torpedą o wdzięcznej nazwie Pike (pika). Odpal ją z bardzo bliskiej odległości, inaczej zostanie zestrzelona przez wieżyczki Orki - możesz je oczywiście wcześniej rozwalić, jeśli nie sprawi ci to problemu i jest prostsze niż zbliżenie się od silników. Ostatnią Pikę poślij w jej mostek (Bridge), a powinna kulturalnie zejść z tego świata. W tym momencie zaliczyłeś już wszystkie cele główne, ale możesz się jeszcze pobawić z Tritonami, a w nagrodę zostaną ci zaliczone także cele poboczne. Najlepiej posłać im w silniki i mostek lekkie torpedy o nazwie Lancer, ale wypada przy tym uważać na ich wieżyczki, bo te z radością twój prezent zniszczą zanim zostanie dostarczony od adresata. A tak zupełnie na marginesie - jest to najtrudniejsza misja w tym epizodzie, ale powinieneś sobie dać z nią radę...

Misja czwarta: Phase Focus (Faza centrum)

Cele główne: Spotkanie z konwojem, Eskortowanie i obrona jego statków
Cele poboczne: Brak
Działka: Cloudburst, Chain Ion
Rakiety: Artemis * 6, Pilum IV * 6
Wrogowie: Moray, Manta, Red Manta, Skate, Stingray, Devil Ray
Przydzielony statek: Panther

Pierwszy punkt nawigacyjny

W tym miejscu przestrzeni oczekują na ciebie trzy Manty i cztery Moray'e. Nie wypada chyba nawet powtarzać założeń taktycznych, ale na wszelki wypadek: najpierw pozbywamy się Mant, zwłaszcza tych siedzących na ogonie skrzydłowym, a po skończonej zabawie przechodzimy do Maray'ów - tak jak zwykle zresztą. Nudy...

Drugi punkt nawigacyjny

Tym razem na komitet powitalny składa się małe zbiorowisko Maray'ów i pięć Skatesów. Jak już pisałem wcześniej, opłaca się w Pantherze połączyć działka: na Skatesów wystarczą wtedy dwa celne strzały! Gdy wszystkie z nich zakończą żywot w miłych wybuchach, pozbądź się Moray'ów i autopilotem do następnego punktu nawigacyjnego.

Trzeci punkt nawigacyjny

Parę sekund po spotkaniu się z konwojem pojawi się zgraja Devil Ray'ów, Czerwonych Mant i Stingray'ów z bardzo mocnym postanowienie przerobienia twoich podopiecznych na dopalające się wraki. Zacznij ich eksterminację od Czerowonych Mant, ale jeśli w międzyczasie natkniesz się na jakiegoś Devil Ray'a, to rakiet mu nie żałuj, nie się też biedaczek rozerwie. Jak zwykle najlepsze efekty daje połączenie działek, zdjęcie taką nawalnicą osłon delikwenta i wykończenie go przy pomocy Chain Iona. Praktycznie rzecz biorąc powinieneś ten schemat opanować do perfekcji, inaczej obrona własnych statków będzie zadaniem prawie że niemożliwym. Jeśli w czasie walki zobaczysz gdzieś w oddali mające się ku sobie trzy Stingray'e, nie trać czasu na zbliżenie się do nich, by wykorzystać działka. Strata cennych sekund może się bowiem skończyć martwym skrzydłowym lub uszkodzonym statkiem konwoju. Jeśli już chcesz im coś posłać, by zbytnio nie narozrabiały, to niech to będzie rakieta, którą można przecież odpalić ze znacznie większej odległości.

Misja piąta: Back Yard Sweep (Sprzątanie podwórka)

Cele główne: Eskorta i obrona Cerberusa
Cele poboczne: Brak
Działka: Cloudburst, Chain Ion
Rakiety: Artemis * 6, Pilum IV * 6
Wrogowie: Moray, Red Manta, Stingray
Przydzielony statek: Panther

Pierwszy punkt nawigacyjny

Tym razem coś dla odprężenia: trzy Czerwone Manty i trzy Maray'e. Najlepiej przełączyć sobie działka na ogień ciągły i pobawić się z Mantami. Ich osłony będę wprawdzie schodzić dość wolno, ale za to systematycznie, a golutki pancerz zbyt długo się nawalnicy nie oprze. Później jeszcze tylko Moray'e i na tym się niestety to rekreacyjne spotkanie kończy.

Drugi punkt nawigacyjny

Roi się tu od Stingray'ów, które w dodatku mają bardzo niecne plany odnośnie przyszłości Cerberusa. Zniszcz je jak tylko się połączą, inaczej twój domek za długo nie pociągnie - najlepiej wysłać im w prezencie jakieś PilumIV, powinni być bardzo zadowoleni. Później zajmij się Moray'ami, a po deserze przeleć autopilotem do następnego punktu misji.

Trzeci punkt nawigacyjny

Właściwie jest to dokładna kopia poprzedniego spotkania, z tą jednak różnicą, że dodatkowo pojawia się tutaj gościnnie Czerwona Manta. Jako że zmierza ona prosto na Cerberusa, trzeba się nią zająć w pierwszej kolejności, nawet przed Stingrey'ami. Dalej postępujemy dokładnie tak samo, jak poprzednio.

Czwarty punkt nawigacyjny

Kolejna w miarę dokładna kopia, tym razem punktu trzeciego, tyle że z dwoma Czerwonymi Mantami zamiast jednej. Jak można się domyślić, zajmujemy się nimi w pierwszej kolejności, później przechodzimy do Stingray'ów, by zakończyć misję miłą zabawą z Moray'ami.

Misja szósta: Path to Cygnus (Droga do Cygnus)

Cele główne: Eskorta Cerberusa do miejsca skoku, eliminacja wrogich myśliwców
Cele poboczne: Brak
Działka: Cloudburst, Chain Ion
Rakiety: Artemis * 6, Pilum IV * 6
Wrogowie: Moray, Manta, Red Manta, Stingray, Devil Ray
Przydzielony statek: Panther

Start

Ostatnia misja tego epizodu zaczyna się miłym pojedynkiem z grupą Mant i Moray'ów. Najlepiej rozprawić się z nimi przy pomocy połączonych działek, zaczynając oczywiście starym zwyczajem od Mant. Minutę lub dwie po rozpoczęciu walki pojawi się grupa Moray'ów i Czerwonych Mant blokując Cerberusowi drogę do miejsca skoku. Najprawdopodobniej jest to nieuniknione (w każdym razie nie wpadłem na żadną kurację zaradczą), zmuszając do wybrania alternatywnej drogi do miejsca wejścia w nadprzestrzeń. Czerwone Manty, które się pojawiły są najpilniejszym celem - jeśli zauważysz, że jedna z nich wypaliła w kierunku Cerberusa torpedę, zrób co tylko będzie konieczne, by ją zestrzelić! Później rozpraw się z Moray'ami i przeleć do punktu nawigacyjnego numer dwa.

Pierwszy punkt nawigacyjny

Droga do niego została właśnie zablokowana...

Drugi punkt nawigacyjny

Zaczyna się bardzo gorąco: Moray'e, Stingray'e i Devil Ray pojawiają się bardzo blisko ciebie, praktycznie od samego początku jesteś pod ostrzałem. Jeśli twój dom nie jest w najlepszej kondycji, w pierwszej kolejności zajmij się Stingray'ami, jeśli natomiast jeszcze trochę wytrzyma użyj swym skrzydłowym, czyszcząc przestrzeń z tego niemiłego Devil Ray'a - inaczej miałeś skrzydłowych... Nie żałuj rakiet, jest to w końcu ostatnia już walka w tym epizodzie i tej części poradnika taktycznego.

To by więc było w tym wejściu na łamy Plusa wszystko, w następnym dalsze epizody - jeśli tylko uda mi się przez nie szczęśliwie przedostać.

McDrive



Unreal

PC **Epic Megagames**

Solucja

1. Vortex Rikers

Cel ogólny
Musisz się przedrzeć przez Vortex Rikers i zorientować, co jest grane i gdzie jesteś.

Ockniesz się w więziennej celi. Wyjdź natychmiast, skręć w prawo i ruszaj ku platformie elewatora. Podjedź nią do góry. Po zejściu z platformy znajdziesz Uniwersalny Translator - weź go i wróć na dół. Przejdź do przeciwległego krańca komnaty i wejdź w mroczny otwór w ścianie. Wewnątrz skręć w prawo i dotknij dźwigni, by uruchomić platformę, na której stoisz. Znajdujący się na poziomie drugim monitor wyświetla również wiadomość: Bądź uprzejmy dla współwięźnia. Nie tolerujemy gwałtu i chamstwa. No, no...

Gdy skończysz poszukiwania przejdź do szybu na prawo od zamkniętych drzwi i dojdź do samego końca. Dotrzesz do mostka więziennego statku o nazwie Vortex Rikers. Jeśli zechcesz zapoznać się z komputerem, dowiesz się z dziennika pierwszego oficer, że: - W miarę jak się zbliżaliśmy do więziennego księżyca, wśród skazańców wybuchały coraz częstsze niepokoje. Przedstawiciele służby Bezpieczeństwa utrzymują, że wszystko mają pod kontrolą, niemniej kilku więźniów trzeba było przekazać na leczenie do Laboratorium Medycznego.

Nawigator zapisał: - Vortex Rikers. Jesteśmy w drodze na księżyc więzienny. Czujniki dalekiego zasięgu wykryły w sektorze Gamma 83H nieznane masy magnetyczne. Kapitan polecił zmienić kurs.

Ten zaś zanotował: S. Kroon. Vortex Rikers. Zmiana kursu może opóźnić naszą misję. Zostaliśmy schwytani w pole grawitacyjne nieznanej planety. Poleciłem szefowi obsługi technicznej, by odłączono zasilanie.

Zawróć i przetnij komnatę, by po drugiej stronie znaleźć Zestaw Medyczny (Med Kit). Szybko zauważysz poprawę zdrowia.

Zeskocz w dół przez dziurę w podłodze po lewej i przejdź przed drzwi do Laboratorium Medycznego, gdzie znajdziesz kolejny Med. Kit i niewiele więcej, więc idź ku następnym drzwiom. W tym czerwonawym pomieszczeniu też niewiele znajdziesz, ale są tu następne (zamknięte) drzwi. W piwnicy zobaczysz przywiązanego do fotela więźnia. Nie dostaniesz się do niego - drogę zamyka ci pole siłowe. Przejdź do panelu kontrolnego z lewej strony krzesła i znajdziesz pierwszą wiadomość: "Więzień 853, James Cavanaugh, gotów do elektrokucji (cokolwiek by to znaczyło)". Przeczytanie wiadomości uruchamia proces... wiesz już, co to elektrokucja, ale nie miej wyrzutów sumienia - i tak byś go nie uratował.



Translator jest jednym z najcenniejszych w grze przedmiotów. Zbadaj każdą z cel. Znajdziesz flary i następujące wiadomości:

Dziennik Borisa Clauge'a dzień 3: Jestem tu zaledwie od trzech dni i mam już złamane żebro, stłuczone udo i czternaście szwów. Nie wiem, czy zdołam dotrwać do księżyca.
Dziennik Benjamina Nathaniela, dzień 93: Dziś moje urodziny. Uczczę je próbując wywołać kolejny bunt więźniów.
Dziennik Jonasa Gershwina dzień 204: Znów znalazłem w śniadaniu karalucha. Ciekawi mnie, jak dranie mogą wyżyć na pokładzie takiego jak nasz statku gwiezdnego. Jeśli ta dziwa z celi 4A będzie się nadal ze mnie wyśmiewała, przysięgam, rozerwę jej gardło.

Zza drzwi usłyszysz kolejne wrzaski i eksplozje. Co jest grane? Jeśli poczekasz kilka sekund, drzwi się podniosą i będziesz wiedział. Pokój pełen jest martwych członków załogi. Przyjrzawszy się lepiej, zobaczysz, że z pokoju wycofuje się chyłkiem dziwaczne stworzenie - na razie jednak nie musisz się nim przejmować. Wal przed siebie. Idąc dalej, natkniesz się na porzuconą broń - Pistolet Dyspersyjny. I jakiś rozwalony komputer, ale ten nie zawiera żadnych przesłań ni wiadomości.

Na końcu korytarza zobaczysz nad drzwiami znak AREA C. Wejdź do środka i z pistoletu rozwal szkło w oknie po prawej. Za oknem leży kolejny Med. Kit. W głębi i po lewej zauważysz mały żółty tunel. Po przejściu przezeń znajdziesz jeszcze parę trupów i wyposażenie komputerowe. Przy pomocy Translatora przeczytaj wiadomości:

Dziennik Szefa straży: Statek więzienny 254 Vortex Rikers. Wszelką dostępną energią nakarmili silniki - bez rezultatu. Opadamy spiralą ku planecie. Nie mam pojęcia, co nas czeka...

Dziennik Szefa Mechaników: Statek więzienny 254 Vortex Rikers. Wszelką moc pcham w silniki, by wyrwać się z grawitacyjnego uścisku nieznanej planety. Bez rezultatu...

Rozwal szkło, by otworzyć panel w podłodze. Odszukaj (i porusz) dźwignię pomiędzy dwoma

komputrami. Za tobą powinna pojawić się winda. Podjedź nią do góry.

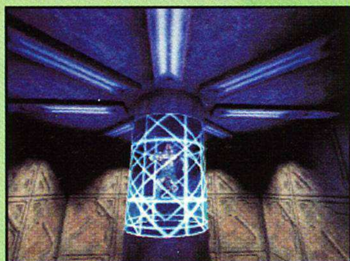
Aby zakończyć z pierwszym poziomem, odwróć się dookoła, przejdź korytarzem i wejdź do pokoju ze znakiem Vortex Rikers. Wewnątrz znajdziesz zamkniętą płytę w podłodze i dwie kolejne wiadomości.

Aby otworzyć płytę w podłodze rozwal szkło, by aktywować przełącznik. Po otworzeniu się płyty skocz do środka - ukończyłeś poziom.

2. Wodogrzmoty Nyleve

Ogólnie jest tak:
Masz się przedostać z Vortex Rikers do wejścia kopalni the Rrajigar.

A zrobisz to tak:
Znalazłeś wyjście ze statku, czas więc zbadać tajemniczą planetę, na którą cię zaniosło. Opuszczając statek upewnij się, że wziąłeś Flare, Clip i Translator.



Gdy znajdziesz się na zewnątrz, zobaczysz parę sporych skał i mały budyneczek. Podejdź do budynku - natkniesz się na Auto-Mag i dwóch nieboszczyków z kolejnymi wiadomościami Dziennika Cook J. Dziwne, żadnej odpowiedzi na wezwanie pomocy. Kadłub Vortex Riker's jest niestabilny i nie da się go użyć jako schronienia. Znaleźliśmy opuszczony domek, w którym założymy bazę. Może uda się uzyskać pomoc od tubylców.

Dziennik Strażnika R. Bijl: Sytuacja jest krytyczna. Ostatniej nocy wdarły się do obozu jakieś potężne i absolutnie obce istoty. Odpaliliśmy przeciwko nim kilka małych pocisków z ręcznych wyrzutni. Straciliśmy pięciu ludzi.

Wejdź do domku, gdzie znajdziesz flarę i kolejne ciało z zapisem:

Dziennik N. Vos: Nawiązaliśmy kontakt z załogą ISV-Kran. Który zaginął trzy miesiące temu. Widzieli funkcjonujący statek Skaarj. Może trzeba będzie przejąć nad nim kontrolę, by jakoś się stąd wydostać.



Tuż za domkiem jest niewielkie jezioro. Wskocz do niego i znajdź kilka Clipów. Nie trać za wiele czasu, bo miejscowe - a złośliwe - rybki odbiorą ci nieco zdrowia. Z jeziora wydostań się po sporej skale, skąd zeskocz na ląd.

Wróć do statku i obejdź go z prawej. Zobaczysz skrzynię i dwie drewniane deski. Rozwal skrzynię (Med. Kit), a potem po desce przejdź wyżej. Zobaczysz stąd otwór w zboczu góry. Nie zaglądaj doń, tylko podejdź ku krawędzi półki. Jest wysoko, ale jeśli się rozpędzisz i skoczysz, wylądujesz bezpiecznie w wodzie.

Popłyń w lewo, aż dotrzesz do platformy elewatora, który wyniesie cię do innego wejścia do wnętrza góry. Nie właź jednak, tylko skręć i przejdź przez most. Na niewielkiej płaszczyźnie znajdziesz Uzdrawiający Owoc Nali. Zjedz, popraw stan zdrowia i dopiero wtedy wejdź do wnętrza góry.

Idź przed siebie korytarzem aż dotrzesz do czerwonego guzika i platformę za bramką po prawej. Przejdź dalej aż trafisz na Mniejsze Bydlę. Będzie waliło z daleka pociskami, rób więc szybkie uniki. Niełatwo zabić wroga, postaraj się jakoś pozostać przy życiu. - Strzelaj celnie, rób uniki, a gdy wróg legnie martwym bykiem, przejdź przed bramę, by wyjść na zewnątrz do nowego zakątka.

Nigdy nie atakuj kapłanów Nali. Są nieszkodliwi, pokojowo nastawieni i często zawiodą cię do wielkich skarbów. W pewnej odległości zobaczysz kolejny mały domek. Znajdziesz w nim kilka użytecznych przedmiotów i kapłana, który cię nie zaatakuje, i ty więc zostaw go w spokoju. Znajdziesz tu Flashlight, Auto-Mag i kilka opatrunków (Bandages). A potem poczytaj książkę.

Moja udręka nigdy się chyba nie skończy. Gniewni bogowie zesłali z góry kolejnych sługusów. Będę się modlił o ich dusze, obawiam się jednak, że nie usłyszą. Trzeba mi ruszyć w podróż do Świątyni Chizry, gdzie poszukam równowagi...

Oczyściwszy domek wróć do wnętrza góry.

Naciśnij czerwony guzik, by aktywować platformę. Idź korytarzem, aż trafisz do pomieszczenia, w którym znajdziesz kolejny Clip i Med. Kit. I tu naciśnij guzik, przed szczytem jednak skocz w dół, na skrzynię, by wziąć Ochronny Kombinezon (Assault Vest). Podjedź windą jeszcze raz i wyjdź przed drzwi. Znajdziesz się nieopodal pierwotnego wejścia, które minąłeś wcześniej. Skręć w prawo i przygotuj się na kolejne spotkanie z Mniejszą Bestią (jak, u licha, wygląda większa!?). Załatwiwszy Bestię przejdź dalej i podjedź windą do wyjścia.

Znajdziesz tu kolejnych dwóch martwych wojaków i wiadomości:

Dziennik P. v. Heel: Zaatakowało mnie jakieś latające świństwo - używa ogona jako broni. Załatwiłem je, ale i mnie się dostało. Zauważyłem, że pomarańczowe jagody sprzyjają powrotowi do zdrowia. Nabrałem krzepy i idę dalej.

Dziennik Strażnika B. v. Wely: Nie mogę przedostać się przez te Bestie... i nie potrafię pomóc mojemu bratu. Kończy mi się amunicja. Bestie cały czas patrolują ten kompleks.

Przed sobą zobaczysz pochyłą strukturę w zboczu góry. Wespnij się na sam szczyt. Znajdziesz trochę magazynków (Clip), ale uważaj na Patrolujące rejon Manty. Po wzięciu amunicji spuść się na dół - jeżeli potrzebujesz uzdrowienia, rozwal skrzynię, w której znajdziesz Med. Kit, a potem idź dalej, by skończyć poziom.



3. Kopalnia Prajigar

Ogólnie będzie tak:
Wejdź do kopalni, poszukaj kilku odpowiedzi i paru sekretnych komnat.

Do roboty. Od wejścia przejdź w głąb - na lewo natkniesz się na Mniejszą... Bydle zaatakuje, jak tylko cię zobaczy. Wal z daleka i kryj się po rogach. Zatłucz drania, przejdź prawym przejściem i rzuć flarę. Rozjaśni ona mrok i znajdziesz magazynki i Kombinezon.

Wróć do wejścia i skocz do wózka - znajdziesz Med. Kit i magazynki. Przejdź do pokoju z lewej, skąd wyskoczyło bydlę. Dostaniesz się tędy do rejonu kontroli pola siłowego. Naciśnij guzik i po pojawieniu się windy zjedź nią w dół. Zejdź dalej i uważaj na zwisające z sufitu MACKI.

Po drodze znajdziesz parę magazynków. Zabij drugie Macuchny i rozwal skrzynię, by znaleźć Med. Kit i Pas Osłonowy (Shield Belt). Maszerując dziarsko dalej dotrzesz do panelów kontrolnych pól siłowych. Napisy na komputerach głoszą:

Status Pola Siłowego Pierwszego
•ródła Energii - aktywne
Status Pola Siłowego Drugiego
•ródła Energii - aktywne

Przed naciśnięciem dwóch czerwonych guzików na ścianie zajrzyj za obie kolumny, by znaleźć trochę amunicji. Gdy naciśniesz guziki i ruszysz z powrotem, światła zgasną, a ściana zamknie ci wyjście. Odwróć się i posłuchaj ryku Skaarja. Usłyszawszy go, natychmiast otwórz ogień wzdłuż korytarza, którym tu przyszedłeś ponieważ Skaarj skoczy na ciebie korzystając z ciemności. Zastrzeliwszy wroga idź korytarzem, by znaleźć otwarty sekretny panel, za którym znajdziesz dwie flary. Wróć i wejdź za sekretny panel nieopodal blokującej wyjście ściany - znajdziesz Med. Kit i flarę. Z tym wszystkim wróć do wyjścia z kopalni.

Schodami do góry i skieruj się ku jedynemu pomieszczeniu, do którego jeszcze nie zaglądałeś - na prawo od rejonu kontroli pól siłowych. Trafisz tu na kolejne magazynki i Bestię Mniejszą... Gdy skończysz z bydlęciem, skocz w górę na półkę z czerwoną baryłką i rozwal ją kilkoma strzałami, by otworzyć sekretne przejście. Znajdziesz tam trupa żołnierza i kapłana Nali. Weź Med. Kit i dziennik, w którym znajdziesz wiadomość:

Wioska Harobed... po drugiej stronie gór. Spróbuję przedostać się tam przez kopalnie Rrajigar - to jedyna droga...

Wyjdź przez sekretny panel i zbadaj panel kontrolny nieopodal następnego



przejścia po lewej. Przeczytasz pocieszającą wiadomość. OSTRZEŻENIE - Pole Siłowe Wyłączone. W Sektorze C-6 wykryto intruza. Eliminować każdego, kto przebywa tam bezprawnie.

Idź dalej, weź płytki Tarydium (Tarydium Shards), a potem zjedź następną platformą w dół. Piętro niżej powitają cię Macki i Bestia Mniejsza. Kiedy dotrzesz do kładki przez lawę, przygotuj się na wstrząs, który zniszczy część mostu. Przy lewym końcu kładki jest parę Kul. Weź je i idź, dopóki nie przedostaniesz się na

twardy grunt. Idź przed siebie i weź magazynki. Nie strzelaj do kapłana Nali. Zaprowadzi cię do sekretnego pomieszczenia za żelaznymi drzwiami, gdzie znajdziesz Stingera i Płytki Tarydium. Idąc w lewo od sekretnej komnaty, dotrzesz do przepaści z migającym czerwonym guzikiem. Strzel w guzik, a podniesie się wąska drewniana kładka. Po drugiej stronie znajdziesz więcej magazynków.

Idź dalej aż do kolejnego ważnego rejonu.

W Dyspozytorni (operations room) natkniesz się na kolejnego Skaarja i Bestię Mniejszą. Załatw obu wrogów i naciśnij dźwignię po lewej. Opuści to ściany kolumny pośrodku komnaty, ujawniając na każdym z czterech boków guzik z czerwoną strzałką. Naciśnij każdy z guzików - odsłonią się kolejne drzwi, zza których wyskoczy Skaarj. Powitaj go gorąco, a gdy dopełnisz formalności, wejdź w którekolwiek drzwi - prowadzą do tego samego pomieszczenia - w następnej zaś sali zastrzel Macaja i weź wszystkie magazynki, jakie tu znajdziesz. Na końcu korytarza podjedź elewatorem do góry, a potem idź prosto do niewielkiej komnatki z Pasem. Potem skręć w lewo i idź przed siebie do następnego rejonu, gdzie znajdziesz Stingera i Tarydium. Dalej masz przed sobą tylko jedną drogę, ale roi się na niej od Skaarjów i Macek, trzymaj więc Stingera w pogotowiu.

W następnym pomieszczeniu pchnij czerwoną dźwignię i podejdź do platformy, która przeniesie cię ma kolejny poziom. Z przeciwległego rogu ostrzela cię Macek, zrób więc kilka uników i zastrzel niegodziwca. Po dotarciu do następnej półki weź Auto-Mag i idź ku lewemu rogowi. Znajdziesz tam dwa Mniejsze Bydlaki, wal więc ze Stingera i nie trać ducha. Kiedy się z nimi uporasz, spotkasz kapłana Nali. Obroń go przed niedalekim Skaarjem, a kapłan zaprowadzi cię do innego sekretnego panelu na prawo od wózków, gdzie znajdziesz Kombinezon. Wyjdź i przejdź w lewo. Za rogiem kolejny Macek. Gdy padnie, weź spod niego Tarydium. Nieco dalej jest otwór w posadzce. Spuść się na dół, obróć w prawo, weź Med. I błyskawicznie odwróć się w tył, by przygwoździć kolejnego Skaarja, który spada przez otwór. Zamieniwszy go w garść pyłu, idź w dół prawym korytarzem do mostu. Zanim przekroczysz most załatw z daleka Bestią Mniejszą (coraz bardziej ciekaw Większej) na lewo od platformy za ławą. Kiedy przestanie ci się narzucać, szybko kopnij się po moście, bo zaraz potem runie w dół. Po drugiej stronie z lewej czeka Mniejsza. Załatw natręta i rozejrzyj się za kapłanem Nali (kryje się w mrocznym rogu). Pokaże ci kolejny sekretny panel. W tym znajdziesz usprawnienie do Dyspersyjnego Pistoletu. Wyjdź i idź ku mostowi z lewej. Przebiegnij szybko, bo też się zawali. Po drugiej stronie idź aż do komnaty z elewatorem i kładką wyżej (oraz kilkoma Skaarjami). Podjedź platformą, by dotrzeć do dwóch rdzeni ASMD, a potem opuść się na niżej leżącą kładkę. Na wprost masz zamknięte drzwi, skręć więc w prawo. Zobaczysz tu Tarydium i guzik do platformy elewatora z lewej. Opadnie w dół razem z Bestią Mniejszą. Podjedź platformą w górę i ruszaj przed siebie. Na końcu korytarza rozwal szklane drzwi i wejdź do pomieszczenia kontrolnego. Weź Tarydium i naciśnij trzy żółte guziki. Wyjdź, zeskocz z kładki i wróć do platformy elewatora. Zobaczysz tu teraz w skrytce pudełko z Kulami. Weź je i przedostań się do szybu elewatora. Na dole przejdź do poprzednio zamkniętych drzwi... by ukończyć poziom.

4. Przepastne Głębiny Prajigaru

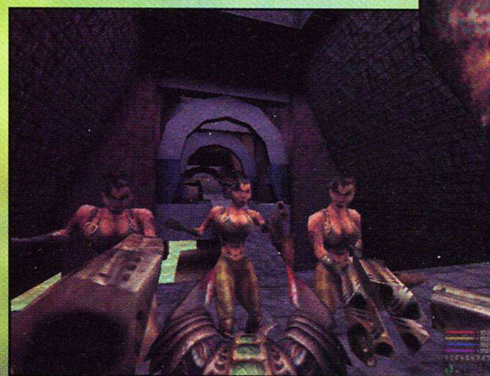
Cel ogólny:
Przedostać się przez kopalnię pozostając przy życiu....

Dokładniej:
Za pierwszym zakrętem zaatakuje cię Mniejsza. Wyładuj na niej swe najniższe instynkty i ruszaj dalej. Podjedź elewatorem do góry. Na górze szybko zeskocz w dół i wejdź pod platformę, by zajrzeć do sekretnego pomieszczenia, gdzie znajdziesz ASMD. Trzymając broń w pogotowiu, wejdź na małą platformę przy ścianie, podjedź do góry i przeskocz nad rozpadliną, by dotrzeć do poziomu głównego.

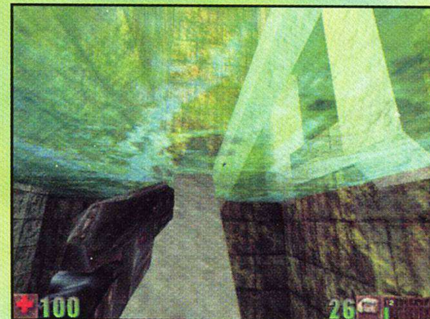
Przejdź po kładce, tknij czerwony guzik, wskocz do wózka, gdzie znajdziesz Tarydium. Gdy wózek ruszy, obróć się w prawo i rozwal Bestię Mniejszą z platformy przed tobą. Po wydostaniu się z wózka weź Med. Kit i podejdź do stosu skrzyń. Ma samej górze znajdziesz Super Medpak i rdzeń do ASMD.

Przed tobą i po lewej jest kolejny czerwony guzik. Dotknij go i wskocz w następny wózek, by podjechać piętro wyżej. Znów przywita cię Mniejsza Bestia... Załatw ją i weź Med. Kit.

Zejdź w dół i skręć w prawo. Trafisz tędy do kolejnych płytek Tarydium i czerwonego przełącznika. Rusz przełącznikiem, a podniesie się most pośrodku komnaty. Przejdź przez most i przygotuj się na randkę z kolejnym Mniejszym Bobaskiem. Idź dalej długim korytarzem i na skrzyżowaniu skręć w prawo do rozległego magazynu. Weź Med. Kit i podejdź w górę po rampie, ku następnemu korytarzowi. W końcu dotrzesz do zielonkawej maszynerii z pompami. Za nimi leży kilka Płytek Tarydium. Użyj translatora, by się



dowiedzieć, że stoisz przed Stacją Przetaczania Gazu, do której drzwi zostały zamknięte pod ciśnieniem. I zahermetyzowane. Dotknij obu czerwonych zaworów na pompach i sprawdź dane na środkowym panelu komputerowym. Drzwi zostały rozhermetyzowane i można wejść.



Wróć po schodach na górę i skręć w prawo. Na końcu przejścia zobaczysz Skaarja Zabójcę, który majstruje coś przy jakiejś maszynerii. Zastrzel go i naciśnij zielony guzik. Skręć w prawo i opuść się ku widocznym w dole skrzyniom. Na skrzyniach leży Pas. Ze skrzyń przedostań się przed drzwi po lewej ku krótkiemu podestowi schodów, gdzie rozwal strzałem skrzynię, by znaleźć Rdzeń ASMD, potem zaś przejdź do końca korytarzem po lewej, by dotrzeć do końca poziomu.

5. Święty Korytarz

Ogólnie trzeba:
Zbadać Święty Korytarz, by odnaleźć wejście do Świątyni Wodnego Boga Nali.

A dokładniej:
Odwróć się dookoła i weź dwa Med. Kity, potem otwórz drzwi i wejdź do środka.
Po drodze natkniesz się na Ozdrowieńcze Owoce Nali, a potem trafisz na dziwaczną strukturę z prawej. Nie bardzo wiadomo, którędy wejść. Podejdź do stawu, gdzie natkniesz się na kolejnego Skaarja. Nie walcz, tylko daj nura do wody. Uważaj jednak na Zgryźliwą Rybę, która czai się w wodzie. Pod wodą zobaczysz tunel, którym dotrzesz do wyjścia z basenu - najłatwiej po krawędzi z prawej. Tamże znajdziesz wejście do świątyni - a w niej bardzo nieżywego kapłana Nali i kilka natrętnych Mant. Załatw wraże stwory i strzel do wazy, by znaleźć magazynek. Na ścianie jest wiadomość:

Aby skąpać się w świętych wodach, musisz mieć bystre oko.

Za bramką zobaczysz sadzawkę, o której mowa. Aby otworzyć bramę, wróć w pobliże wejścia do świątyni do wyblakłej kolumny z obliczem. Podskocz w górę, by dotknąć guzika otwierającego wrota. I wróć do wrót. Znalazłszy się za nimi, Weź z wody Super Health Pack. Nie trać za wiele czasu, bo rybki obgryzą cię do kości. Zanim wyjdziesz, weź z brzegu sadzawki Tarydium.

Wejdź do świątyni i weź kolejny Super Health Pack. Na zewnątrz podejdź prosto do drzwi z twarzami i stań na płycie. Gotuj się, bo zaraz potem "zanaskoczy" cię Mniejsza Cholera. Załatwiwszy Bestią, przejdź w prawo i przeczytaj kolejną wiadomość:

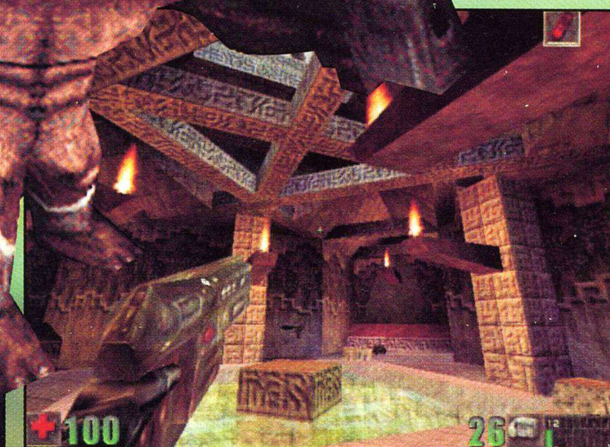
Jedynie ci, co mają czyste serca, mogą złożyć hołd Bogowi Dobrej Nowiny Chizry....

Podejdź do kamiennych wrót i odwróć się, by spojrzeć na dźwignię. Naciśnij i posłuchaj dźwięku wody napełniającej basen - co otworzy drzwi. Przejdź, by dotrzeć do następnego poziomu...

6. Świątynia Wodnego Boga Nali

Ogólny pogląd na stan rzeczy:
Po wejściu do wnętrza świątyni dowiesz się więcej o Nali i ich zapowiedzianym przez proroków zbawcy.

Dokładnie to tak:
Znalazłszy się wewnątrz znajdziesz Auto-Mag (takie rzeczy leżą przecież przy wejściu do każdej



świątyni!). Drzwi za przedsionkiem są jednak zamknięte. Aby je otworzyć, daj nura do basenu i rozwal strzałami łańcuchy, które trzymają drewnianą platformę. Gdy będzie jechała w górę, stań na niej i podskocz do przełącznika. Drzwi staną otworem. Opuść się w dół, znajdziesz Clip i Flarę.

Daj nura do następnego baseny, gdzie znajdziesz Tarydium Stingera i Owoc Uzdrawiający. Jest tu też wejście do sekretnej komnaty, gdzie możesz znaleźć Rdzeń ASMD, Latarkę Błyskową i dwa Clipy. Wróć do głównej sadzawki i wespnij się na platformy - na szczycie spotkasz

kapłana Nali, który zawiedzie cię do sekretnej komnaty, gdzie zobaczysz trzy Flary i Tarydium. Po wyjściu skręć w lewo, naciśnij guzik podjedź do góry.

W następnej komnacie rozwal kilka waz, w których znajdziesz Clipy, potem przeskocz na środkową platformę, by zabrać z niej ASMD. Spójrz na otwór z lewej strony od wejścia i zobaczysz kolejny guzik. Naciśnij i otworzy się komnata pod tobą. Opuść się w dół, by zabrać kilka Owoców Uzdrawiających, a potem obróć się w prawo i spójrz na trzy kamienne bloki na ścianie. Naciśnij środkowy, a otworzy się złota furta z lewej.

Znajdziesz za nią Świątynię Chizry. Wewnątrz świątyni ujrzysz schody w dół i korytarz w prawo. Zejdź schodami, a znajdziesz Clipy, Owoc Nali i wiadomość:

Do tej świątyni wejść może tylko wojownik, który dotknął oblicza wodnego boga...

No i howgh. Wróć schodami w górę i ruszaj korytarzem. Dotarłszy do kamiennych bloków zamykających drogę przeskocz nad nimi i basta!

Na końcu korytarza znajdziesz kolejnego kapłana Nali - idź za nim przez most, by znaleźć dalsze wiadomości:
Do komnat ceremonialnych może wejść jedynie wojownik, który włada laską sześciu płomieni. Gdy będziesz miał laskę, kamienna pieczęć uniesie się w górę.

Za kamienną pieczęcią leżą najtajniejsze ceremonialne komnaty wodnego boga Nali.

No i dobrze. Odwróć się i skocz do wody. W wodzie natkniesz się na Slithów. Załatw się z nimi i popraw swą kondycję Owocem Nali. Gdy skończysz, wyjdź z wody i przejdź wzdłuż krawędzi sadzawki. Dotrzesz do kładki wiodącej ku środkowemu guzikowi. Przedtem przeczytaj posłanie na murze:

Wodny Bóg Nalich, Chizra i jego świątynia zostali napadnięci przez wodne węże i demony, które przybyły z gwiazd. Teraz jedynie mesjasz może oczyścić świątynię.

Przejdź przez kładkę i naciśnij guzik, co otwiera przejście przez wodę. Możesz tam znaleźć kilka płytek Tarydium, ale uważaj na strzałki lecące z drugiego krańca sali.

Zabrawszy Tarydium idź dalej do końca przejścia i podjedź platformą do góry - znajdziesz tam kolejnego kapłana Nali. Aby doń dotrzeć, musisz przeskoczyć na półkę. Czai się tu rój Gzów, upewnij się więc, że oczyściłeś przejście dla kapłana. Na końcu korytarza kapłan pokaże ci komnatę z nowymi płytkami Tarydium i guzikiem. Naciśnij guzik i przejdź przez komnatę, by podjechać błękitną platformą do góry. Wrócisz do pomieszczenia, w którym znalazłeś ASMD. Obróć się w lewo i zejdź do świątyni. Teraz będzie na ciebie czekał Skaarj. Załatwiwszy niemilca pójdź za kapłanem schodami w dół - gdzie znajdziesz otwarte przejście. Kapłan przekroczy przepaść, ty jednak zapragniesz skoczyć i zbadać wodę. W komnatach na dole znajdziesz Bullets, Tarydium i Assault Vest. By wyleźć w wody, popłyń aż do schodów. Wyjdziesz w nowej komnacie. Naciśnij guzik w paszczy kamiennej głowy i obróć się w prawo. Pojawi się platforma i weźmie cię na górę. Na miejscu weź dwa Rdzenie i idź aż trafisz na wejście do świątyni.

Wróć na schody - kapłan wciąż będzie czekał. Przeskocz przez przepaść i przejdź po moście z lewej. Znajdziesz tu flarę i sporą drewnianą dźwignię. Pchnij dźwignię i odeprzyj atak Gzów, które mogą się tu pokazać. Wróć do kapłana i przejdź po moście z prawej. Będzie tam czekał Slith. Daj mu w dziób, a potem i tu pchnij drewnianą dźwignię. W razie potrzeby weź Owoce, które tu leżą, a potem idź do końca komnaty i wyjdź po moście z prawej. Wkrótce zobaczysz z lewej guzik. Naciśnij go i otworzą się drzwi za tobą. Po ich drugiej stronie znajdziesz martwego żołnierza z wiadomością:



Godzina 14:00 - Komandor Mac Harrison: SITREP: Tubylcy mają na ołtarzu sześciolufową wyrzutnię rakiet, ale strasznie jej pilnują. Nazywają ją laską sześciu płomieni. Spróbuję wykraść ją w nocy...

Najwyraźniej bez powodzenia... Poszedłszy nieco dalej za niewielką rozpadliną znajdziesz Super Health Pack. Przeskocz, weź, skręć w prawo i idź korytarzem. Dotrzesz do długiej, drewnianej i krętej kładki. Idź dalej, zbierając po drodze Tarydium. Znajdziesz tu też martwych Nali'ego i żołnierza z ASMD. Na końcu korytarza natkniesz się na niewielkie pomieszczenie z rdzeniem ASMD i Kulami. Jest tu też dźwignia i wodna rura, oraz Bullets. Naciśnij dźwignię i wróć do Nali'ego w samą porę, by podjechać właśnie uruchomioną windą. Stań na windzie i podjedź do nowej złotej furtki.

Za furtą znajdziesz długi staw z działkiem na podniesionej platformie pośrodku. To jest Laska Sześciu Płomieni, o której już wiesz. Po przeciwnych stronach stawu są też dwie nowe wiadomości:

Piramida jest kluczem do komnaty śmierci. Znajdziesz tu moc dla Laski Sześciu Płomieni.
Laskę Sześciu Płomieni może wziąć jedynie wojownik, który kąpiąc się w Stawie Gromu, minął Obelisk Chmur.

Na razie nie dasz rady go wziąć, przejdź więc na przeciwległą stronę pomieszczenia i wejdź w najdalszą złotą furtę. Natychmiast po wejściu zaatakuje cię pięciu Slithów, bądź więc gotów na przejściowe trudności. Jeśli zaczyna ci brakować amunicji, weź inne ASMD leżące na płyciźnie. Po zwycięstwie w sporze zbadaj kamienną kolumnę pośrodku pomieszczenia - dociekliwość zostanie nagrodzona kolejnymi wiadomościami:

Oto obelisk chmur. Za nim leży sadzawka gromu.

Ci, co obmyją się w wodospadzie sadzawki gromu zyskają ogromną siłę.

Aby dotrzeć do sadzawki gromu, trzeba ci się wspiąć po luźnych kamieniach.

Strzeżcie się ci, co macie nieczyste myśli, bo wkraczając do sadzawki gromu natkniecie się na gwiezdnego demona.

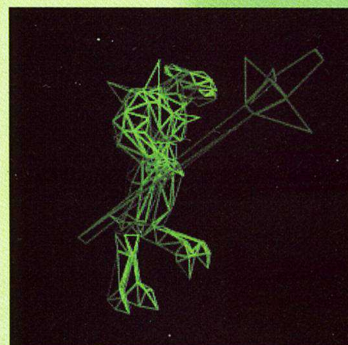
Ha!

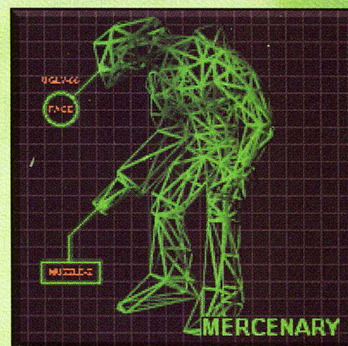
Kiedy będziesz gotów (oczyść myśli, cokolwiek by to znaczyło!), zejdź ku którymkolwiek z bocznych drwi - wiodą do tego samego miejsca - kamiennego ołtarza (tak to przynajmniej wygląda). Wespnij się po kamieniach, weź Tarydium, potem przeskocz nad rozpadliną i oto wreszcie jesteś u sadzawki gromu. Przygotuj się na spotkanie z Zabójcą Skaarj, ale strzelając uważaj, by nie porazić niczemu niewinnych kapłanów Nali. Pokonawszy Skaarja wskocz do sadzawki i weź spod wodospadu wyposażenie do nurkowania (Scuba Gear). I Super Health Pack. Następnie wyjdź, wróć do kolumny chmur, potem przejdź dalej, tam gdzie była Laska sześciu płomieni, i skręć w lewo. Z lewej strony komnaty znajdziesz teraz niewielkie pomieszczenie z dźwignią. Po naciśnięciu dźwigni ukaże się kładka, po której będziesz mógł przejść na platformę, gdzie weźmiesz Ośmiokulowiec (Eightball Gun). Otworzy się przed tobą złota furta. Przejdź przez nią i idź po drewnianej kładce aż do migoczącego światełka, które teleportuje cię do nowej lokacji. Odwróć się i idź dalej korytarzem. Trafisz na tyły oryginalnej złotej bramy i wejścia do Świątyni. Przejdź na przeciwległą stronę pomieszczenia i wejdź w korytarz. Znajdziesz kamienną pieczęć - przedtem blokowała ci drogę - wespnij się więc ku otworowi by ukończyć poziom.

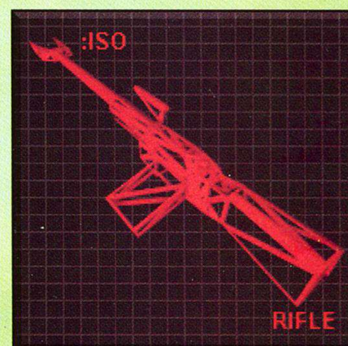


7. Komnaty Ceremonialne

Ogólnie jest tak:
Przedzierając się przez plątaninę korytarzy, masz oczyścić święte miejsce z najeźdźców. No i dobrze, nie takie rzeczy robiłeś...







Dokładnie to będzie tak:

Na dobry początek odczytaj wiadomość:

Wewnętrzne komnaty. Żyją tu węże wodnego boga, które pożerają ciała słabych i przeznaczonych na żer. Z ich uścisków wyrwie się tylko ten, co pływa niczym wąż...

Pocieszające, nieprawdaż?

Wejdź do komnaty i przejdź pierwsze drzwi. Obróć się w lewo i przejdź dwie następne komnaty, aż do wąskiej drewnianej kładki pod ścianami. Przejdź po kładce, by dotrzeć do Ośmiokulowca i czterech magazynków pośrodku. Wróć do poprzedniej komnaty i zejdź w dół po pochyłej drewnianej kładce. Na dole czekają Skaarj i Slith. Dołóż im, a skutecznie, i skocz do wody. Przepłyń komnatę pod wodą, do małego otworu wiodącego do sekretnego pomieszczenia. Znajdziesz tu Auto-Mag, Scuba Gear i Owoc Nali. Wróć i popłyń przed siebie i w dół, ku dźwigni. Pchnij dźwignię, potem wykonaj zwrot i pchnij dźwignię po drugiej stronie korytarza. Wróć do drewnianej platformy i idź lewym korytarzem aż dotrzesz do komnaty z dwoma Slithami. Zabij ich i weź Stingera. Wróć na kładkę i przejdź na wyższe piętra.

Przejdź stąd na drugą stronę poziomu, dopóki nie dotrzesz do drewnianej platformy, gdzie dwóch Skaarjów grozi kapłanom Nali. Zabij



drani i skręć w prawo przez złote wrota - znajdziesz kapłana i Super Health Pack. Wyjdź i wróć po kładkach ku kolejnym złotym wrotom. Znajdziesz Assault Vest, a na końcu czekającego Slitha. Zabij, skręć w prawo i znajdź w rogu ASMD, a potem wejdź za złote wrota.

Ajajaj! Dwóch Skaarjów krzyżuje właśnie kapłana. Zabij drani i pobiegnij po rampie, by odnaleźć nowy korytarz. Jeśli ci trzeba Owoców, weź sobie kilka z tych, co leżą nieopodal.

Na końcu korytarza znajdziesz kolejną komnatę, w której jakiś Skaarj torturuje Nali'ego. Załatw niegodziwca i nacisnąwszy dźwignię podejdź do okna. Zerknij w prawo, a zobaczysz zbliżającą się windę. Stań na niej i podjedź ku kolejnej kładce, gdzie czeka już Skaarj. Zabij go i popłyń ku wyspie z kolumnami i pochodniami. Na wyspie Dwa Slithy pożerają kapłana Nali. Zabij głodomory i popłyń za wysepkę, gdzie znajdziesz Super Health Pack. Wracaj na ląd, naciśnij dźwignię - z działka wyfrunie harpun.



Trzeba ci teraz przejść po linie jak linoskoczek do wąskiej kładki. A potem do następnej. W końcu trafisz do komnatki z kolejnym kapłanem. Zaprowadzi cię do przystani. Niestety, żadną miarą nie możesz pomóc tym kapłanom. Na przystani natkniesz się na kolejnego Zabójcę. Na szczęście odpoczywa i możesz się podkraść - weź najlepszą broń i mierz starannie. Potem wejdź na drewnianą platformę po prawej i spłyń w dół rzeki. Gdy tratewka dopłynie, gdzie miała dopłynąć, wyjdź na pomost i naciśnij guzik na małej kolumnie. Otworzą się drzwi za guzikiem. Wejdź i ukończ poziom.

8. Arena Mroku

Ogólnie jest tak:
Masz pokonać potężnego Tytana w walce wyreżyserowanej na starciach gladiatorów.

A szczegółowo:
Przepłyń przez korytarz i wyjdź z wody. Po zejściu z półki weź spod drabiny Med. Kit i przyszykuj się na odparcie ataku Skaarj, który "zanaskoczy" cię z tyłu. Potem podejdź i naciśnij pysk kamiennego posągu po prawej pod beczką. Otworzą się kamienne drzwi przed tobą. Wejdź i zejdź schodami w dół. Na dole znajdziesz dwa magazynki do Ośmiokulowca i kolejne drzwi.

Przejdź i idź dalej aż na otwartą przestrzeń. Znajdziesz tu Owoc, a przy prawej ścianie kilka płytek Tarydium. Nieco dalej natkniesz się na schody wiodące ku kolejnej tajemniczej strukturze. Nie właź na razie, tylko idź dalej - z lewej znajdziesz ogród z Owocami. Jakiś Skaarj torturuje biednego Nali. Załatw kata i weź Assault Vest. Cierpiętnikowi pomóc nie możesz. Po prawej jest mały otwór wiodący do wnętrza góry. Wejdź, znajdziesz Flashlight i martwego kapłana Nali. Wiadomość:

Uciekłem z celi, ale nie mam sił, by iść dalej. Wspomnijcie o mnie członkom mojej rodziny...

Wróć do tajemniczej struktury i stań przed nią.

Jest to najwyraźniej miejsce wielkich cierpień dla Nalich. Wejdź frontowymi drzwiami i przeczytaj wiadomość u podnóża schodów:

Słabych powali dłoń bestii...

Miłe. Odwróć się i podejdź do platformy za tobą, którą podjedziesz wyżej. Na górze zaatakuje cię dwóch Skaarjów. Zabij natrętów i wejdź w drzwi po lewej. Wewnątrz znajdziesz rdzenie do ASMD, Eightballs, płytki Tarydium i paru Skaarjów.

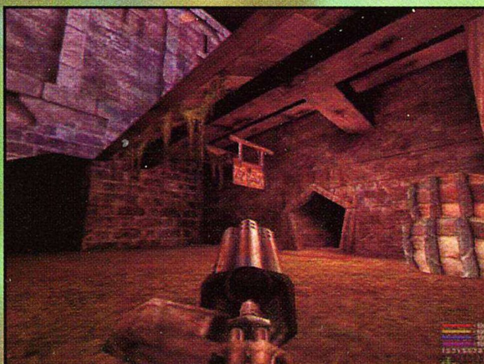
Idź dalej, aż dotrzesz do komnaty z lewej - z trzema dźwigniami. Naciśnij wszystkie, a koła i przekładnie zaczną się obracać. Otworzy to drzwi na arenę. Wyjdź i idź przed siebie na schody wiodące ku arenie. Trafisz na półkę nad areną. Podejdź do każdego z końców, by znaleźć dwa rdzenie do ASMD oraz dwa Med. Kity. Wróć teraz tam, gdzie znalazłeś martwego Nali z Flashlightem i strzel w cegły, aż objawi ci się tajne przejście. Idź aż do środka budynku. Trafisz do bloku z celami. Idź ku lewej, aż dotrzesz do drzwi na lewej ścianie. Wejdź, pokonaj Skaarja i naciśnij oba przełączniki. Otwórz drzwi naprzeciwko i pogrzebawszy pod schodami znajdź Med. Kity i dodatkowe magazynki. Wróć do bloku z celami i zbadaj rozmaite komnaty - jak Kubuś Puchatek, znajdziesz Różne Różności - a potem wejdź w podwójne drzwi, by trafić na kolejne schody. Podejdź wyżej i znajdziesz nową dźwignię, która - naciśnięta - opuści klatkę na środek komnaty. Szybko w dół i wskocz na klatkę - albo trzeba będzie zacząć od początku. Klateczką podjedziesz do nowego korytarza - a na jego końcu znajdziesz Mroczną Arenę.

Zginęło tu wielu z tych, co weszli. Kto będzie następny? Znajdziesz tu Eightball Gun. Nabij go i przygotuj się na najgorsze. Gdy tylko podniesie się krata pośrodku Areny, z otworu w ścianie wytelepie się Tytan. Wal weń z tego, co najlepsze, bo twardziel z niego nie lada. Gdy zabraknie ci amunicji, dawaj nura w otwory wokół Areny. W trzech znajdziesz dwa magazynki do Eightballa, Shield Belt i kilka Owoców Zdrowia. Ukokosiwszy Tytana wespnij się do otworu z dymem, a znajdziesz wyjście. Idź, aż trafisz na ostatni rejon, gdzie znajdziesz beczułki, które musisz rozstrzelać (Med. Kity), a potem rusz przełącznikiem po drugiej stronie wiodących w dół schodów. Otworzą się drzwi - pobiegnij, a ukończysz poziom.

9 Wioska Harobed

Wiadomości ogólne:
Przeszukaj wioskę, by uzupełnić stan posiadania przed wyprawą do Terraniux.

Dokładniej:
Opuszczając Mroczną Arenę zobaczysz kawał świata. Jeżeli zostałeś ranny, poszukaj kilku Owoców. Ruszaj w lewo i wejdź do małej wioski za murami. Z początku natkniesz się na kilka opuszczonych domostw. Przeszukaj każde i znajdziesz w nich Eightball Gun, Bandages, Med Kits, Flashlight, Clips, Auto Mag, Tarydium Shards i kilka dzienników, z których się dowiesz, co następuje:



Smutek przepełnia moją duszę. Podniebne demony zabrały wielu naszych do kopalni. Gdybyśmy nie okazali posłuszeństwa, zabiliby wszystkich. Demony wiedzą o naszej tajemnicy spoczywającej w opactwie, ale go nie znalazły...

Dłużej tu nie zostanę. Nim miną dwa słońca, spróbuję dotrzeć do Słonecznej Iglicy. Tam będę bezpieczny. Przed odejściem spróbuję odzyskać ukrytą w opactwie broń gwiezdnych demonów.

Po opróżnieniu domostw ze wszystkiego, co ma jakąkolwiek wartość, poszukaj w głębi wioski opactwa. Wewnątrz znajdziesz kilku martwych kapłanów Nali i bardzo nawet żywych zabójców Skaarjów, których powinieneś wyprawić za kapłanami, błogosławiąc ich na ostatnią drogę z Ośmiokulowca. Załatwiwszy tę nie cierpiącą zwłoki sprawę, udaj się za samotnym kapłanem, który ukaże ci sekretny panel. Wespnij się po schodach za panelem i przeskocz przez rozpadlinę na kładkę. Idź po kładce do najwyższej komnaty w opactwie, gdzie znajdziesz działko (Flak Cannon) i odpowiednie do niego pociski. (Silnie podejrzewam, że Flak to skrót od niemieckiej nazwy Fliegabwehrkanone - co oznaczało po prostu działko przeciwlotnicze.)



Tak czy kwak, mocny to argument w sporach - wróć na dół i poszukaj za ołtarzem, gdzie znajdziesz Kombinezon Szturmowy (Assault Vest). Z dziennika na balustradzie dowiesz się zaś, że:

Pomodlimy się razem przed wyruszeniem do Słonecznej Iglicy, gdzie znajdziemy schronienie. Dzięki niech będą Bogu Dobrej Wiedzy za to, że dał nam takie sanktuarium. Podróż kryje w sobie niebezpieczeństwa, ale z pewnością je pokonamy.

Nie pokonali... jak widać.

Wyszedłszy z opactwa skręć w prawo i zajrzyj na cmentarz. Znajdziesz tu sporo dóbr rozmaitych, ale uważaj, bo mogą się na ciebie tu zasadzić niedorżnięci Zabójcy Skaarj. Zbadawszy cmentarz przejdź na jego przeciwległy koniec i zajrzyj za prawy nagrobek, gdzie powinieneś zobaczyć guzik. Naciśnij guzik i wejdź do lochu. Zaatakuje cię Slith, wyłaniający się z mętnej wody.

Rozwal nachalca i przejdź wzdłuż prawej krawędzi komnaty, by znaleźć nasiona Owoców Nali, flary i płytki Tarydium. Na końcu, pod łukowatym przejściem znajdziesz zatopiony korytarz. Daj nura i popłyń do końca, by znaleźć Super Health Pack. Wróć potem do opactwa.

Opuść mury wioski i skręć w lewo. Podczas tej wędrówki znajdziesz kolejnego nieboszczyka i magazynki. Idź do rozległego jeziora pod statkiem. Daj nura i podpłyń w lewo do drewnianej deski. Z deski skocz na brzeg i podejdź do wejścia dziwacznej budowli... by skończyć poziom.



10. **Podziemia Terraniux**

Przegląd ogólny:
Przygotuj się na najgorsze...

A dokładniej:
Skręć w prawo i weź Eightball Gun oraz pasującą doń amunicję. Potem podejdź do przeciwległego końca komnaty i wziąwszy rdzeń do ASMD, naciśnij guzik. Przywoła to windę, ale przygotuj się na spotkanie z Najemnikiem. Powinno go załatwić kilka strzałów z Ośmiokulowca.

Uruchom windę, która ma cię zanieść do Terraniux. Ki diabeł? Nie jedzie. Brak jej zasilania. Zejdź z windy i skręć w prawo. Powinieneś wejść do komnaty, która leży pomiędzy twoją obecną pozycją a guzikiem, jaki niedawno nacisnąłeś. Otworzy ci to korytarz do komnaty z komputerami.

W komputerni zastaniesz dwu Najemników. Zaskoczyłeś ich, spróbują więc zwiać i schować się za skrzynią. Z Ośmiokulowca możesz załatwić obu naraz. Upiekłszy dwu niemilców naciśnij oba guziki w rogach komnaty. Otrzymasz meldunek:

Winda uruchomiona. Członkom personelu przypomina się o wykonaniu zadań.

Weź przed wyjściem rdzeń do ASMD i Eightballsy.

Wróciwszy do windy wejdź i podjedź na samą górę. Natkniesz się na kolejnego Najemnika, teraz jednak to dla ciebie bułka z masełkiem. W rogu znajdziesz Med. Kit, Stingera i płytki Tarydium, potem przejdź ponad zielonkawym śluzem po kładkach, by wziąć Kule i Eightballsy. Z najwyższej prawej kładki zobaczysz w dole kolejnego Najemnika. Załatw go z góry, a potem opuść się na dół. Znajdziesz tu kolejny Med Kit i Antytoksyczny Kombinezon (Toxin Suit). Komputer przekaże ci też wiadomość:

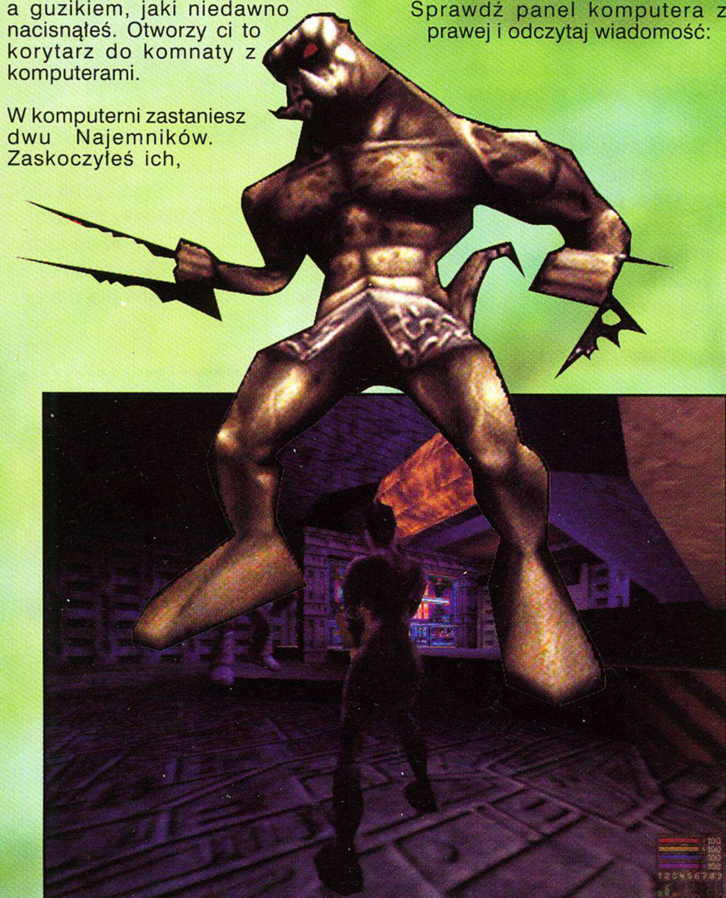
Stan Zabezpieczenia: u wejścia wykryto intruza. Aktywuję ekrany bezpieczeństwa w Laboratorium Badawczym i Sekcji Hydroponicznej. Wszystkie elementy zespołów zabezpieczenia skierują się do Sekcji A, B, i C, by zapobiec wtargnięciu intruza do Windy Nr 1.

Skręć w prawo i wejdź w odległy korytarz, a otworzą się przed tobą drzwi. Potem podejdź do końca komnaty, by dotrzeć do guzika, którego naciśnięcie kończy poziom.

11. **Terraniux**

Ogólnie:
Zbadaj statek obcych w nadziei, że znajdziesz sposób na opuszczenie tej okropnej planety.

Dokładnie zaś będzie tak:
Sprawdź panel komputera z prawej i odczytaj wiadomość:



Pompa uruchomiona. Odpady biologiczne przesunięto do Sekcji B.

Hmmm....



Wyjdź z komnaty i podejdź do następnego panelu, by przeczytać wiadomość:

Stan zabezpieczenia: Wykryto intruza przy wejściu. Aktywuję się ekrany ochronne przy Laboratorium i Sekcji Hydroponicznej. Wszystkie elementy systemu skupią się wokół punktów dostępu przy Sekcjach A,B, i C, by uniemożliwić intruzowi wstęp do Windy Nr 1.

Najwyraźniej ktoś cię tu nie lubi...

Opuść się do pustego teraz zbiornika i idź przed siebie aż do sześciokątnego otworu wejścio-/ wyjściowego. Przejdź i załatw Slitha, który wali się z góry. Idąc dalej, trafisz na pomieszczenie z jeszcze jednym Slithem - znajdziesz tu Flashlight. Slith jest jakiś rozkojarzony - załatw go szybko i bezlitośnie, po czym wyjdź przez następny sześciokątny otwór. Znajdź i naciśnij trzy czerwone guziki, by uruchomić elewator do Cieplarni. W następnej komnacie przeszukaj podłogę, by znaleźć dwa ASMD i płytki Tarydium..., a potem podjedź windą w górę i ku prawej. Pałęta się tu wielu Najemników, bądź więc gotów na wszystko. Idź wzdłuż platformy do Sekcji C.

Na zewnątrz Sekcji konsola komputerowa poinformuje cię, że:

Sekcja C: Status pusty, uszkodzone uszczelnienia, nie przesyłać tu bioodpadów dopóki nie przywróci się szczelności.

Podejdź do tylnej części Sekcji, gdzie znajdziesz świecący na czerwono guzik. Naciśnij go, by "zniebieszczał". Zrób to samo z Sekcjami B i C. Zanim się stąd wyniesiesz, przeszukaj małe boczne korytarze, gdzie znajdziesz parę płytek Tarydium i Wzmacniacz. Wyjdź z sekcji C i skręć w lewo, by znaleźć zamknięte pomieszczenie kontrolne. Idź dalej aż po kładce dotrzesz do Sekcji A. Po wejściu do Sekcji znajdziesz konsolę komputerową, która poinformuje cię ochoczo, że:

Sekcja A: Status pełny. Bioodpady skierowano do aktywnej Sekcji B.

Znajdziesz tu drugi guzik, trochę łusek do Flaka i dwa rdzenie ASMD. Wyjdź i skieruj się w lewo do Sekcji B. I tu znajdziesz komputer z wiadomością:

Sekcja B: Status: pełna w 48%

Obok trzeciego guzika znajdziesz Eightballsy, płytki Tarydium, Buty Skokowce (Jump Boots), Pas (Shield Belt) i Med. Kit. Za butami i pasem znajdź przejście - po otworzeniu drzwi znajdziesz jeszcze kilka płytek Tarydium i konsolę z komunikatem:

Status Windy nr 2: Pęknięta rura"

Przejdź za konsolę, znajdź elewator i podjedź w górę. Tamże aktywuj Flashlight, rozjaśnij mroki i skocz na rurę (ale tekst!). Podejdź do końca rury i opuść się na kładkę pomiędzy kolumnami, gdzie znajdziesz Eightballsy i pociski do Flaka.

Wróć z nimi do sekcji B i wejdź do następnych drzwi w korytarzu po drugiej stronie sekcji. Znajdziesz tu rdzeń ASMD i kolejną konsolę z komunikatem:

Winda 1. Status: Sprawna. Pozwala się na wejście do Ogrodów Hydroponicznych.

Wejdź za konsolę i podjedź elewatorem w górę. Na górze czai się Najemnik, przygotuj więc broń. Pokonawszy przejściowe trudności, wejdź do komnaty z prawej i sprawdź komputer:

Cieplarnia B. Proszę potwierdzić, że Bioodpady są pompowane przez filtry w pomieszczeniu kontrolnym i że żadne obce obiekty nie zakłócają przepływu...

Przejdź w prawo i podjedź windą do platformy centralnej. Znajdziesz tu Kombinezon Szturmowy, Med. Kity i kilka płytek Tarydium. Otrzymasz też dostęp do Cieplarni A i C.

W każdej z nich przeczytaj informacje z konsoli.

Cieplarnia A. Sekcja A jest pełna. Potok Bioodpadów trzeba z pomieszczenia Kontrolnego skierować gdzie indziej. Sekcja B ma wolną pojemność. Poleca się sprawdzać wodę ze względu na możliwe zanieczyszczenia.

Cieplarnia C. Wkrótce zapadnie tu noc, prosimy o staranną kontrolę poziomu wilgotności i temperatury powietrza. Aby utrzymać je we właściwych zakresach, wskazana jest nieprzerwana kontrola stanu.

Wejdź do sterowni (pomieszczenia kontrolnego), gdzie znajdziesz GES BioKarabin. Na prawo od konsoli kontrolnej cieplarni C poszukaj i naciśnij guzik, który otwiera kolejne drzwi. Wewnątrz złap rdzeń ASMD, potem wskocz do zbiornika na bioodpady i przepłyń przez rury. Zrobi się ciemno, przyda się więc latarka (Flashlight). Na końcu rury trafisz do kolejnej sterówki. Zastrzel czekającego tu Najemnika, złap GES przy polu energetycznym i naciśnij dwa czerwone guziki. Wróć płynąc przez rurę, którą się tu dostałeś i wyjdź z basenu. Na zewnątrz skręć w prawo i wejdź do sąsiedniego pomieszczenia. Naciśnij dwa czerwone i podjedź windą do góry, na koniec poziomu.

Joseph

Tipsy

PC Saturn N64 PSX

UPRISING

•demo

W czasie gry naciśnij T i wpisz:
chump - nietykalność

•pełna wersja

Aby uaktywnić cheat należy nacisnąć klawisz M, wpisać danego tipsa,
nacisnąć Enter.

CHUMP - nietykalność
DANGEROUS - nieskończona broń
TUFF - super broń
SUPER CHUMP - super szybkość, nietykalność.
(Postępuj tak jak w Chump, ale musisz to wykonać dwa razy pod rząd!)
DANGEROUS CHUMP - nielimitowana broń, nietykalność
(Najpierw wpisz Chump, a potem Dangerous (za każdym razem w kombinacji z M, Enter)).
TUFF ASS CHUMP - super broń, nietykalność
(Najpierw wejdź w tryb chump, potem dopisz tuff).
DANGEROUS SUPER CHUMP - broń, szybkość nietykalność.
(Wejdź w tryb super chump, potem wpisz dangerous.)
TUFF ASS DANGEROUS SUPER CHUMP - super broń, super szybkość, nietykalność.
(Wejdź w dangerous super chump mode. Teraz wpisz tuff ass, Enter.)

Pamiętajcie by przed wpisaniem każdego cheatu nacisnąć klawisz M!

****

VIRTUA COP 2

W katalogu z Virtua 2 znajdź plik VCOP2.INI.
Otórz go jakimś edytorem tekstu, znajdź linię, gdzie występuje określenie GameSetting. Teraz znajdź (gdzieś w pobliżu sekwencję Extra=2. Linię wyżej wstaw symbol „. Powinno to to wyglądać tak:
"
Extras=2

Zgraj plik i uruchom grę. Teraz wejdź do Mode Settings (F6) i ujrzysz tam nowe opcje: Special i Cheat.

****

WAGES OF WAR

Aby wejść w cheat mode wciśnij Caps Lock i użyj klawisza Enter. Teraz wpisz BLOOD MONEY, by uaktywnić działanie cheatów:

ADJECTIVES - Najemnik w trybie god-mode.
BILL - Cała amunicja, ekwipunek, itp.
LIBERTY - Cała amunicja, broń i parametry na max dla wybranego najemnika
ELBOW ROOM - 999 action points
DEADMAN - Wszyscy wrogowie idą do piachu
NOUN - Maksymalny poziom zdrowia
SMOKE - 25 granatów dymnych
911 - 10 apteczek
HOUR - Masz godzinę czasu więcej
SET MINE - Minujesz teren
- Zgrywasz screen jako bitmapę w standardzie pcx.
SEND IN THE CLOWNS - Zamiast najemników pojawiają się clowni.
OH BOYS - Zamienia clownów w najemników

****

WAR, INC.

Trzymając wciśnięty Alt wpisz: WAR. Teraz puść Alt i wpisz:

togglefog - wyłączony Fog of War
viewmap - widzisz mapę
lockandload - przezbrajasz wszystkie jednostki (wrogów też!)
quickbuild - szybkie budowanie
autowinkich - niszczysz wszystkich wrogów
toggleai - AI on/off
rearmzna- - przezbrajasz zaznaczoną jednostkę
moremoneytyl- - sporo kasy (i nie tylko kasy)
combo - brak fog of war, całamapa, szybkie budowanie, kasa!
veteran - upgradeujesz zaznaczony oddział
godmode - God mode
killactiveunit - niszczysz zaznaczony oddział
enemypowerup - dodajesz wrogowi HQ

showdanger - pokazuje niebezpieczeństwo
loadunits - wszystkie dostępne jednostki i struktury
dolemite - ???
dogeatdog - ???
paulhaney - ????
wincampaign - wygrałeś kampanię!

****

WARWIND

Podczas gry naciśnij ENTER i wpisz kody:

!GOLDEN BOY
- dodaje ci 5000 punktów zasobów

!I AM THE BISHOP OF BATTLE
- wygrywasz dany scenariusz!

OH COME ALL YE FAITHFUL
- szybsza rekrutacja

!ON A MISSION FROM GAWD
- szybsza budowa i zbieranie zasobów

!PUMP AN ARHN
- daje pełny wpływ wodza klanu

!SHOW ME THE WAY
- daje koordynaty mapy

!THE GREAT PUMPKIN
- wygrywasz całą kampanię

!THE SUN ALSO RISES
- odsłania mapę

****

WARWIND 2

Aby zaktywizować cheat: naciśnij Enter, wpisz cheat, naciśnij Enter.

A oto kody:
!the sun also rises - odkrywa mapę
!golden boy - dostajemy surowce i nie tylko
!the great pumpkin - wygrywamy kampanię
!i am the bishop of battle - wygrywamy misję
!on a mission from gawd - szybkie budowanie i zbieranie surowców

****

WARCRAFT

Naciśnij ENTER, wpisz CORWIN OF AMBER i naciśnij ENTER. Teraz aktywne są kody:

ORCX, HUMANX - gdzie X to numer poziomu, na którym chcesz grać (1 do 12);
HURRY UP GUYS - skrócenie czasu budowy i trenowania ludzi;
SALLY SHEARS - podgląd całej mapy i wszystkich jednostek wroga;
EYE OF NEWT - umożliwienie magom dysponowania wszystkimi czarami;
POT OF GOLD - dodanie 10.000 sztuk złota i 5.000 jednostek drewna;
IRON FORGE - automatyczny rozwój technologii (np. po zbudowaniu kuźni będziesz miał jednocześnie upgradeowane tarcze i miecze);
THERE CAN BE ONLY ONE - uodpornienie swoich oddziałów na ataki (poza atakami katapult i zwiększenie ich siły ataku do 255;
YOURS TRULY - zakończenie aktualnego poziomu zwycięstwem;
IDES OF MARCH - ukazanie sekwencji końcowej danego etapu.

****

WARCRAFT II

Naciśnij Enter, wpisz kod, ponownie naciśnij Enter.

IT IS A GOOD DAY TO DIE
nietykalność
GLITTERING PRIZES
10,000 złota, 5000 drewna and 5000 oleju
VALDEZ - 5000 oleju
HATCHET - chłop ścina drzewo dwoma uderzeniami
MAKE IT SO - szybsza produkcja
TITLE - zwiększasz prędkość swoich oddziałów
NOGLUES - dezaktywujesz magiczne pułapki
SHOWPATH - pokazuje pełnąmapę
DECK ME OUT - rozwój technologii
EVERY LITTLE THING SHE DOES
zaklęcia (wszystkie)
UNITE THE CLANS zwycięstwo!
HUMANx - skok do ludzkiej misji nr x
ORCx - j/w ale dla orków

****

WARLORDS

Wciśnij ALT+F2 - niespodzianka.

****

WING COMMANDER: PROPHECY

Wpisz [dynomite] w kokpicie, teraz naciśnij:

CTRL i C - włączasz i wyłączasz kolizje.
CTRL i I - nietykalność
CTRL i F12 - niszczysz namierzone cele.

Wpisz też:

moretunes - aktywizuje «radio», gdzie możesz posłuchjać sobuie muzyczek (podczas lotu).

alswantsmoreships - wpisz to w „simulator mission selection screen" - umożliwia lot statkami Obcych (podczas wyboru cisnij dodatkowo klawisz Z).

****

WIPEOUT 2097/XL

Wpisz na ekranie tytułowym:

RUSH - silly ships (?)
XTEAM - włącza do zabawy ze spół Piranha
XCLASS - j/w ale zespół Phan tom
XTRACK - masz dostęp do wszystkich tras

•Włącz pauzę podczas wyścigu i wpisz:

PSYMEGA - nieskończona broń
PSYPROTECT - nieskończona energia
PSYTICKER - nieskończony czas
PSYRAPID - karabin maszy nowy
FRAMERATE - pokazuje ilość klatek na sekundę

****

WORMS

Wpisz BAABAA - włączysz cheaty (max. owiec, mini gunów, bananów, bomb)
wpisz AABAAB - wyłączasz cheaty

****

WORMS+

•Wpisz „bobjob" - włączysz cheaty.

Kody:

2.OHSOEASY
3.UNCHAINS
4.BJORNPOP
5.DODGEMAX
6.STARTURN
7.HEYGEOFF
8.REZDOGGY
9.HIGHKICK
10.LONGAGO
11.HEY JOHN
12.SATANICS
13.NEARDEAD
14.SCUMBAGZ
15.GOOD BYE
16.TRUTHOUT
17.17THKIND
18.GOGOGOGO
19.PIGSPACE
20.TRUMPTON
21.PARANOID
22.MIXTURES
23.VERY MAD
24.INSANITY
25.GREATGIG

****

WORMS 2

Wpisz:
SUPERSHOPPER - dostajesz ciekawą broń w skrzyni
BACKFLIP - wygląda to zabawnie...
HIGHJUMP - wyższe skoki robali
REDBLOOD - trafiony robal krwawi
GODMODE - wiadomo: godmode ;-)

Po wpisaniu cheatu naciśnij Bakspace; gdy wszystko zrobiłeś OK - usłyszysz głos mówiący... OKAY. Pamiętaj - cheaty muszą być wpisane dużymi literami!
•Kody do etapów:

Level 2 - TIMETHEREWERE
Level 3 - SOMESMALLWORMS
Level 4 - WHOGOTVERYVERY
Level 5 - ANNOYEDAND
Level 6 - DECIDEDTO
Level 7 - GOTOARMSIN
Level 8 - ORDERTOWIPE
Level 9 - OUTTHERE
Level 10 - VICIOUS ENEMY
Level 11 - COUNTERPARTS
Level 12 - THEYDEVELOPED
Level 13 - SOMEREALLY
Level 14 - COOLWEAPONSSUCH
Level 15 - ASBANANABOMBS
Level 16 - ANDMAGICBULLETS
Level 17 - THEYTRAINED
Level 18 - ALLNIGHTAND
Level 19 - EVERYDAYSOTHEY
Level 20 - WOULDBECOME
Level 21 - PROFICIENT
Level 22 - INTHEIRWORMLY
Level 23 - WAYSSOMETIME
Level 24 - THEYWOULDSHOOT
Level 25 - GRANNIESJUST
Level 26 - FORFUNANDLAUGH
Level 27 - ABOUTITINTHE
Level 28 - EVENINGTIME
Level 29 - WEAPOLOGISEON
Level 30 - BEHALFOFALLTHE
Level 31 - TERRITORIESTHAT
Level 32 - WEWENTTOTHE
Level 33 - TROUBLEOFTRANSLATING
Level 34 - WORMS2INTOBUTWE
Level 35 - DIDNTHAVETIMETO
Level 36 - TRANSLATETHESE
Level 37 - PASSWORDSNOTTHAT
Level 38 - THEYNEEDTOBEDONE
Level 39 - WESUPPOSETHAT
Level 40 - YOUAREREALLY
Level 41 - EXPECTINGTO
Level 42 - SEEAWONDERFUL
Level 43 - CHEATMODEWHEN
Level 44 - FINISHTHEMISSIONS
Level 45 - ANDYOUARERIGHT

****

WRIGGLERS

Kody do etapów

1 ....

2 3351	12 7034	225330	32 2511
3 8880	13 3875	23 1014	33 3543
5 6131	15 4616	25 4776	35 9054
6 7062	16 9063	26 9486	36 1824
7 2700	17 3492	27 9662	37 8483
8 9138	18 3267	28 1955	38 4160
9 4252	19 5338	29 2599	39 1288
10 5198	20 7057	30 8730	40 1826
11 1931	21 3870	31 1454	41 9167

****

X-CAR: EXPERIMENTAL RACING

•W czasie gry (wyścigu) naciśnij kombinacje klawiszy:

Ctrl+shift+F8: zmienia kolor mapy

Ctrl+shift+F9: naprawia uszkodzenia

•Podczas wyboru toru naciśnij S lub R by zmienić typ pogody.

•Gdy wybierasz sobie pojedynczy wyścig lub „quick race" wciśnij M by otrzymać pociski rakietowe, które odpalasz za pomocą klawisza odpowiedzialnego za HUD.

****

X-COM: APOCALYPSE

•Tryb „tactical"
Wciśnij Alt i wpisz TAC CHEAT, jeśli nie zadziała (albo się pomyliłeś) naciśnij T i spróbuj jeszcze raz. Wyjście z cheat-mode: Alt + Escape
•Tryb treningowy on/off = ALT + T
Hidden terrain on/off = ALT + H
Hidden units on/off = ALT + V
Zabija wszystkich wrogów = ALT + K
Nieśmiertelność on/off = ALT + I
•Tryb „cityscape"
Wciśnij Alt i wpisz UFO CHEAT, jeśli nie działa lub się pomyliłeś nacisnij U i spróbuj ponownie.
Ekwipunek = ALT + znak „+" na klawiaturze numerycznej
Auto-save on/off = ALT + A
Force Base mission = ALT + B
Force UFOs to crash = ALT + C
Cash ($100000) = ALT + M
Ilość Obcych w budynku = ALT + N
Zakończenie prac nad projektem = ALT + P
Force apocalypse (terror) mission = ALT + T
Cała UFOpedia = ALT + V

****

XS

Wpisz Medical lub Pension jako swoje imię, by uzyskać dostęp do dwóch nowych etapów.

****

X-MEN: CHILDREN OF THE ATOM

•Jak zagrać bossami? (Magneto i Juggernaut). Wejdź do options menu, naciśnij F10, idź do menu konfiguracyjnego i napisz tam słowo: SPAM. Gdy wrócisz do menu, zobaczysz tam nową opcję: BOSS SELECT. Uaktywnij tę opcję i zgraj konfigurację. Po czym uruchom grę, wybierz wojownika i „block mode". Zanim rozpocznie się wykonaj trzy „punches down" by grać Juggernautem lub trzy „kicks down" by grać za pomocą Magneto. Powtarzaj to w czasie ładowania się gry, a uzyskasz dostęp do bossów.

****

X-MEN: THE RAVAGES OF APOCALYPSE

(konwersja Quake'a)

Tradycyjnie wciskamy tyldę (~) i wpisujemy:

LOGAN - GOD mode
AMMO - amunicja

****

YODA STORIES

Zgraj grę zanim ukończysz misję, wczytaj zgrywkę i ukończ poziom. Otrzymasz parę niezłych rzeczy: lepszy miecz świetlny, Spirit Heart, itp.

****

ZOMBIE WARS

Aby uruchomić cheat mode, zrób tak: podczas wyboru poziomu trudności
wciśnij TAB i (trzymając wciśnięty ten klawisz) naciśnij CTRL. W menu Select Player wpisz: robiasgod. Jeśli wszystko wykonałeś poprawnie, powienien rozlec się dźwięk. Teraz możesz (w czasie gry) wpisywać cheaty.
Niewidzialność —— BEAGLE
Blood Code —— GIVEBLOOD
Ratujesz wszystkich zakładników —— RESCUE
Skok na następny level —— GETMEOUT
Odsłania ukryte lokacje —— INFRARED
Dużo broni —— KICKASS
Endtro —— GEEWHIZ

•Jeśli chces grać ukrytą postacią, to w menu „select player" wpisz SQUIGGLY i naciśnij strzałkę w górę. Agent Squiggly jest na Twoje usługi!

****

ZPC

Trzymając wciśnięty CTRL wpisz TETSUO (ew. naciśnij CTRL, po czym wpisz TETSUO) - efekt: godmode!
Aby uzyskać wszelką dostępną broń - na początku levelu wciśnij Alt lub CTRL (lub oba naraz) i wpisz: psion. Więcej tlenu - j/w i wpisz: ack.

CD-ACTION
® INDEX: 334561
ISSN: 1426-2916
CARMAGEDDON II™
CARPOCALYPSE NOW™
CO MIESIĄC:
2xCD
1 PEŁNA WERSJA GRY
124 STRONY
Kto da Ci więcej za 14.99 zł?